U

el hijo de urich

#7 NOVIEMBRE 1997
325 PTS.

VIOLENCIA SÓNICA

CAMALEÓN EDICIONES

TRIBULACIONES

104 Págs.
775 ptas.

CUANDO EL SONIDO PUEDE LLEGAR A MATAR

TOMO RECOPILATORIO DE LA MINISERIE
"SOMBRAS SIN CUERPO"

raule

VIOLENCIA SÓNICA

chaves

U, EL HIJO DE URICH #7
noviembre 1997

EDITA
Camaleón Ediciones

CON LOS CAMPEONES DE LA JUSTICIA
Luis Bustos, Santiago García, José María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras, Enrique Vela

Y LOS NUEVOS DIOSES
José Luis Ágreda, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Trajano Bermúdez, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Eduardo García Sánchez, Ray Mescallado y Álvaro Pérez Mulas.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos

PORTADA
Ilustración realizada por la última esperanza de Marvel, Javier Pulido, coloreada por Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

EXCELSIOR!
Mil gracias a Javier Pulido por la portada, y a Carlos Pacheco por todo.

FOTOLITOS
Dados 2

IMPRESIÓN
Aleu S. A.

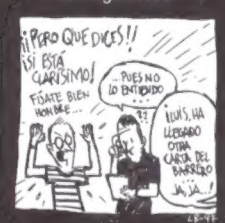
DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@mail.sendanet.es
santiago@interlink.es

PEDIDOS
Camaleón Ediciones
c/Vent 41, Bº
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

¿Sabía vd. que...

...Luis Bustos intenta una y otra vez (sin exito) convencer a la redacción del U que sus chistes son ingeniosos?



sumario

NEWS. Malas noticias: Toutain y Raf fallecieron • Nos quedamos sin Salón madrileño • Lo que hubo en El Escorial

EL PRIMO AMERICANO. Mescallado nos explica al superhéroe americano desde el corazón de América.

EL GALLINERO. Hoy, especial superhombres.

EL CHIVATO. Pepe Gálvez presenta a un autor sorprendente y casi desconocido por estos parajes, Lewis Trondheim.

¡SUPERHÉROES! Trajano Bermúdez tenía una historia que contar sobre los hombrecitos en pijama. Confiemos en que se haya quedado a gusto.

MARK WAID. Junto a Kurt Busiek, probablemente Mark Waid sea el guionista de superhéroes del momento. Durante su visita a las jornadas de Avilés le contó a David Muñoz para qué sirven los justicieros.

¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE MARVEL? Una pregunta a la que sólo podría responder el cerebro gamma de Enrique Vela.

CARLOS PACHECO. Es el dibujante de los *X-Men*, cumbre absoluta del negocio ¡y vive en España! José María Méndez se chupó 1.600 kilómetros en 24 horas para conocer cómo fabrica Marvel los tebeos de superhéroes y descubrió una personalidad fascinante.

ARE YOU TALKIN' TO ME? Cada vez más animado, oigan.

PORTAFOLIO. Le sobra el talento y le sobran las ideas: José Luis Ágreda demuestra las dos cosas en estas páginas.

RESEÑAS. Jonas Fink • Nexus:Alien Justice • art & Beauty • Body Bags •Hellblazer: Miedo y Oido • Heroes Reborn • Rabia Máxima

TIRAS. Risas, arte, filosofía, sarcasmo, la caraba.

The Gay Nineties Nightmare!
AMAZING FANTASY
15
SPIDER MAN
THE WORLD MAY MOCK PETER PARKER, THE TIMID TEEN-AGER...
...IT WILL SOON MARVEL AT THE AWESOME MIGHT OF... SPIDER-MAN!
ALSO IN THIS ISSUE:
AN IMPORTANT MESSAGE TO YOU, FROM THE EDITOR--ABOUT THE NEW
#7
REAL REASON
GOOFING OFF?

Octubre de luto para el cómic español

Toutain y Raf nos dejaron el mes pasado

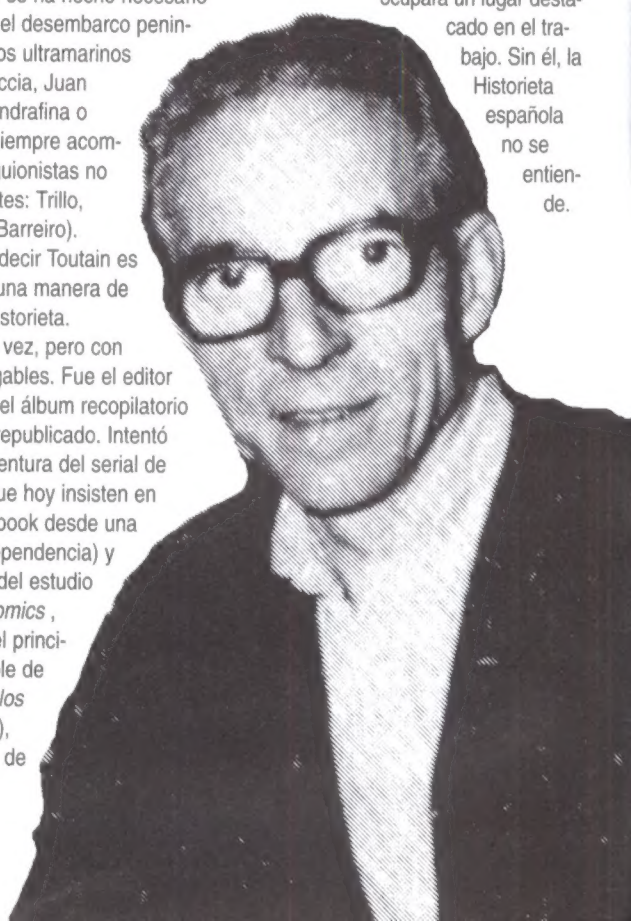
El 25 del pasado septiembre falleció Josep Toutain Vila, que fue durante muchos años una figura emblemática de la historieta española. Su importancia histórica en el desarrollo del medio durante los años 80 (la célebre década del "boom" que tan grandes obras nos proporcionó) le convierte además en uno de los nombres clave de la educación sentimental de una generación de aficionados que fuimos destetados, como quien dice, con cabeceras hoy ya legendarias: *1984*, *Comix Internacional*, *Creepy*...

Toutain, que nació en Barcelona en 1932, fue un dibujante cuidadoso, de entintados limpios y maneras plásticas agradables, deudor (como tantos) de la escuela clásica norteamericana (Robbins, Caniff). De su pluma nos quedan títulos como *Polito, chico moderno*, *Hazañas de guerra* o, naturalmente, la que fue su serie más conocida: *Silvia Millones*. Pero fue también guionista, bien para sí mismo o para otros ilustradores (José Ortiz, Vilanova...). Precisamente será en esta faceta literaria en la que utilice el seudónimo de Filstrup, que ha hecho famoso Carlos Giménez en su serie autobiográfica *Los Profesionales*, reconstrucción entre ácida y tierna del ambiente de trabajo que se vivía en la agencia Selecciones Ilustradas, fundada por Toutain en 1953 con ánimo de buscar para sí mismo y sus compañeros de profesión horizontes más productivos en otros mercados.

Toutain Editor nació como tal en 1974. Su política editorial aunó el rescate de nombres esenciales del tebeo de género (acción, fantasía, CF) que se habían dispersado en trabajos de agencia (a menudo impersonales) y la búsqueda y promoción de nuevos autores. Así, además de la recuperación gozosa de Beá, Font, el ya citado Giménez, Auraleón, Ortiz (auténticos monstruos que, de una u otra forma, dieron lo mejor de sí en las páginas de *1984*, *Creepy*, *Zona 84*, *Comix Internacional*), a Toutain debemos la obra de gentes como Negrete, Prado, M.A.Martín, Sequeiros, Brocal...Algunos fueron descubiertos en sus concursos anuales, a otros se los apoyó sin reservas a pesar de las dudas (a veces muy ruidosas) del sector más retrógado de los lectores de sus revistas. A él debemos también la publicación de autores como Corben, Chaykin, Alex Niño, Russ Heath, un puñado de nombres que con el tiempo se ha hecho necesario reivindicar; o el desembarco peninsular de genios ultramarinos como los Breccia, Juan Giménez, Mandrafina o Altuna (casi siempre acompañados de guionistas no menos brillantes: Trillo, Saccomano, Barreiro).

En resumen, decir Toutain es casi explicar una manera de entender la historieta. Discutible, tal vez, pero con aciertos innegables. Fue el editor que introdujo el álbum recopilatorio de material prepublicado. Intentó además la aventura del serial de kiosco (eso que hoy insisten en llamar comic-book desde una supuesta independencia) y la promoción del estudio teórico (*Fancomics* , 1985). Y fue el principal responsable de la *Historia de los Cómics* (1983), una a manera de enciclopedia generalista centrada en el medio que aún hoy resulta imprescindible y por cuya publicación (que hoy se nos antojaría poco menos que suicida) merecería ya ser recordado, aunque no hubiera hecho nada más.

El 25 de septiembre, el cáncer nos arrebató a una figura clave en la historia de nuestra historieta. Apenas un par de necrológicas han aparecido en los medios. ¿No sería ya hora de empezar a recuperar la memoria de tanta gente que va a ir desapareciendo, de evitar que la dejadez, el abandono, la ignorancia, nos arrebaten nuestra historia? Cuando llegue la hora de estudiar la década de los 80 (un momento clave, insisto), Josep Toutain ocupará un lugar destacado en el trabajo. Sin él, la Historieta española no se entiende.



En la media noche del pasado 13 de octubre fallecía a causa de una complicación cardiaca Joan Rafart i Roldán, que firmara algunas de las páginas más brillantes de nuestros tebeos como Raf.

Raf, nacido en Barcelona allá por 1928, comenzó su carrera en el campo del serial de aventuras, pero se pasó al humor muy pronto.

Durante los años 50 fue desarrollando un estilo tremendamente personal, de trazo nervioso y personajes ágiles y expresivos (*Loquito Tontuelo*, *Chapete*, *Cantinflas*, *Sherlock Gómez*, *Doña Lío Portapartes* ...), pero fue más adelante, ya en la década de los 70, cuando se convertiría en uno de los nombres imprescindibles de la historia del medio en nuestro país gracias a la creación de *Sir Tim O'theo* (a cuyo éxito no fueron ajenos los guiones de Andreu Martín), una entrañable parodia del inevitable Sherlock Holmes en la que brillaba con luz propia la extraordinaria intuición plástica de un dibujante lleno de ideas y sabiduría narrativa, cuyo sentido del montaje, tremendamente moderno y fresco, y cuyo trazo le habrían granjeado (en algunos países) la fama o, como mínimo, una jubilación digna y el reconocimiento de las generaciones posteriores.

Al contrario que otros compañeros de generación, Raf trabajó ininterrumpidamente, saltando de una publicación a otra sin necesidad de modificar un estilo perpetuamente moderno. Así, en los 80 pudimos disfrutar en *Guay!* de su *Mirlowe & Violeta* (una parodia en tono negro y nada respetuosa, de regocijante atmósfera brugueril), y en los 90 nos topamos con él en las páginas de *Creepy* (*Zomby y el gato* , un hilarante acercamiento al universo del humor gótico que mereció mejor suerte) y en *La Puta Mili* (*La Fragata Capadora* , de nuevo un reparto coral con ecos de su etapa en Bruguera, de nuevo la chispeante riqueza escénica, la movilidad de unos personajes que entran y salen de campo con la soltura de los mejores secundarios de nuestro buen cine de siempre).

En 1992, por fin, recibe el Gran Premio del Saló de Barcelona (lo que nos permitió disfrutar el año siguiente de una exposición que no le hacía, quizá, justicia, pero que a mí se me antojó memorable).

En un año en el que ya han desaparecido unos cuantos nombres esenciales de la cultura popular (mientras redacto estas líneas me entero del fallecimiento de Pilar Miró: el cine español, hoy, sería otro sin ella), probablemente es la muerte de Raf la que más he sentido. Porque sin duda ha significado más en mi educación emocional y cultural la pachorra del estulto Blops, la mala leche de MacLatha o los brumosos parajes en los que se desarrollaban (en mi recuerdo, al menos) las aventuras de Sir Tim y de su paciente y fiel Patson

que todos los libros de, por ejemplo (y sin ánimo de ser irrespetuoso, aunque sí interesadamente subjetivo), William Burroughs, por citar a otro de los muertos recientes. Por no hablar de Michener o Harold Robbins, que han conseguido tras su fallecimiento un espacio en la prensa bastante mayor (y mucho menos merecido, insisto) que nuestro Raf. ¿Alguien hará algo, por una vez, para preservar su memoria?

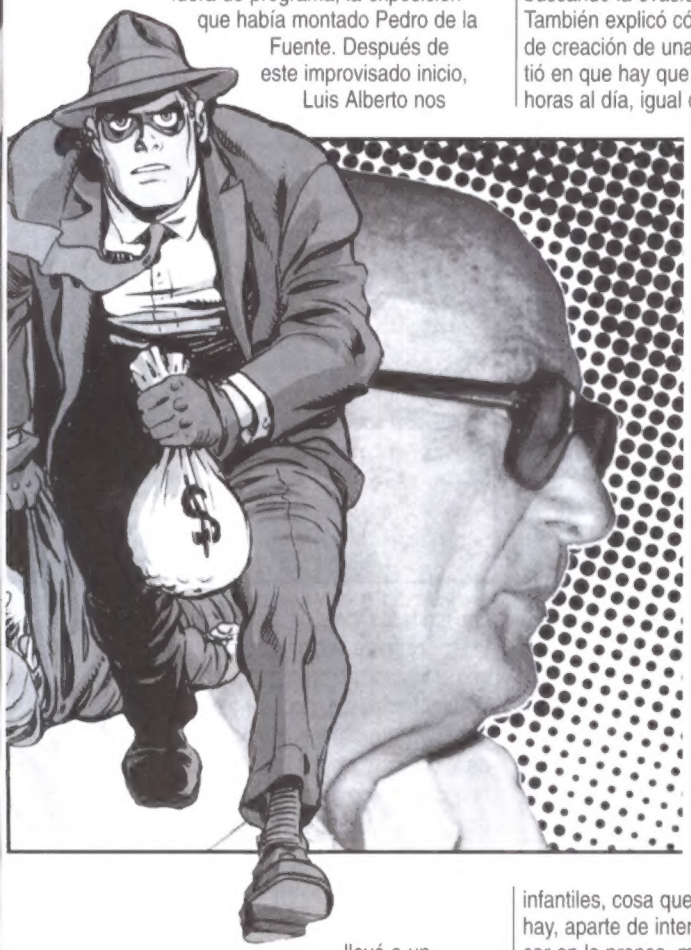
francisco naranjo

Cómic en El Escorial

Durante la última semana de agosto, entre los días 25 y 29, la Universidad Complutense de Madrid, dentro de los Cursos de Verano de El Escorial, nos obsequió con uno sobre el cómic: "En el centenario del cómic: un mundo en viñetas". Hemos esperado siete años, desde aquel sobre "Cómic y postmodernidad" dirigido por Ludolfo Paramio y Jesús Cuadrado, hasta que esta universidad ha vuelto a hacer un hueco en sus aulas para tratar un medio tan infravalorado y del que, en palabras de Antonio Lara, hemos de "*reivindicar el aspecto cultural del cómic como parte integradora de la cultura española contemporánea*", pero "*hay que revisar los autores y las obras y reivindicar desde la realidad, no desde la nostalgia*".

Quien lo está intentando con fuerza es Luis Alberto de Cuenca, que nos demostró lo que ama el cómic, y que desde su privilegiado puesto organizó la ya famosa exposición en la Biblioteca Nacional y ahora ha conseguido convencer a los responsables de los Cursos de Verano para llevar a buen término esta experiencia, en la que ha estado secundado por Gonzalo de Luis Otero, auténtico promotor del curso según confesó Luis Alberto de Cuenca.

Los nombres de los asistentes formaron una ecléctica lista en la que se aglutinaban intenciones e intereses muy variados, pero en la que la estrella fue sin ninguna duda Will Eisner, quien desde el primer día, el primer minuto, dio muestras de su gran humanidad y su saber, comentando, fuera de programa, la exposición que había montado Pedro de la Fuente. Después de este improvisado inicio, Luis Alberto nos



llevó a un paseo nostálgico por su infancia y el origen de su interés por el cómic, al igual que hicieron Antonio Lara, que repasó la historia del tebeo español, y Ana Merino, Javier Martín Lalanda y Emilio Pascual en una mesa redonda en la que se buscó la conexión entre el cómic y la literatura, y se recordó la importancia que tiene el guión.

El segundo día Javier Coma estableció una comparación entre el sistema de producción de los *Syndicates* en la edad dorada de las páginas dominicales y las tiras diarias, y las grandes productoras de Hollywood. Después, Antonio Hernández Palacios nos contó que su intención es acercar el conocimiento de la historia a todo tipo de lector a través de la historieta, pero respetando los hechos históricos y no manipulándolos, para lo cual la documentación es imprescindible: "*Hay que cuidar los detalles como el ambiente, el vestuario, los útiles y armas, la arquitectura, pero sin excesos documentales, evitando la aridez, buscando la evasión y diversión*". También explicó cómo es el proceso de creación de una historieta e insistió en que hay que trabajar muchas horas al día, igual que él, que se levanta a las siete de la mañana todos los días para trabajar en un nuevo álbum de *Mac Coy* a pesar de tener las manos deformadas por la artritis. Esa misma tarde Lorenzo Díaz se unió a los anteriores para hablar sobre el futuro del cómic, que se ve muy negro. Lo que estaba claro a pesar de la crisis de la industria es que hay jóvenes creadores con gran talento y que hay que buscar lectores infantiles, cosa que ahora casi no hay, aparte de intentar volver a publicar en la prensa, medio íntimamente ligado al nacimiento del cómic, como todos sabemos.

El miércoles Carlos Giménez nos demostró con gran humor lo difícil que es hacer cómic, humor que estuvo presente en el repaso nostálgico a su interés por la historieta y en la multitud de anécdotas con que nos inundó sobre malos editores, malos traductores, malos periodistas hablando de tebeos, etcétera. Como los anteriores, abogó por el reconocimiento cultural del cómic: "*Si alguien que presume tener una cultura artística no sabe decir nada sobre Breccia, Moebius, Franquin o Hal Foster, debe reconocer que su cultura tiene agujeros*". Acabó deseando que hubiera "*revistas, editores inteligentes y con ideas y arriesgados con nuevos valores*". Lo que es una lástima es que esté publicando mensualmente en Francia y aquí, en su país, veamos su trabajo de guindas a brevas.

A continuación, Ricardo y Nacho demostraron que publicar cómic en prensa en este país es un milagro, como rezaba el título de su ponencia. Hicieron un repaso a los suplementos dominicales de historietas, deteniéndose en el origen del Pequeño País, en el que participó Nacho, y en el del MiniMundo, en el que participó Ricardo. Además, nos dieron una visión del panorama actual de los *Syndicates*, que conocen bien ya que intentaron con cierto éxito la aventura americana. Así mismo nos explicaron el origen de *Goomer*, creado en un primer momento como un "*personaje gris para estudiar las reacciones cuando en una sociedad aparece un elemento extraño*", y cómo más adelante comenzaron a darle personalidad hasta llegar al "caradura" actual. Un consejo que subrayaron para aquellos que quieran dedicarse a este mundo es que un historietista "*debe reflejar la sociedad en que vive*" porque así "*evita repetirse y dar vueltas a lo mismo*".

Esa tarde, con Cuadrado y Arbesú se habló del papel de los críticos en el campo de la historieta. En este sentido Carlos Giménez comentó que los textos teóricos les ayudaron a los dibujantes de su generación a comprender los mecanismos que utilizaban muchas veces de modo intuitivo.

El jueves comenzó con la charla de Jordi Bernet, que como los anteriores contó su inicio en este mundo, más azaroso que los otros casos, y su trayectoria trabajando para otros países mediante agencias. Lógicamente explicó cómo llegó a hacerse con el dibujo de *Torpedo*, y la complicada vida editorial de uno de los personajes españoles más internacionales, sino el que más, así como las aportaciones gráficas que introdujo. Otro consejo para futuros historietistas: "*Haced historias que sean válidas para todos los países y vendedlas a todos los que podáis*".

Evidentemente, él lo ha conseguido, pero esa misma tarde ni él, ni Will Eisner, ni Ricardo y Nacho supieron explicar cómo tenía que ser una historia válida para todo tipo de lector, y si no fijémonos en el fracaso de

Asterix en Estados Unidos o *Dylan Dog* (un millón de ejemplares en Italia al mes) en España.
También el jueves, disfrutamos de la visión de Will Eisner del cómic, después de dar un repaso a su historia en Norteamérica. Insistió en la validez del medio, dando por sentado que más o menos próximamente la novela será sustituida por la novela gráfica, de la que fue precursor, ya que en el mundo de la imagen en el que estamos inmersos los libros tradicionales cada vez tienen menos aceptación. Hagamos notar que por novela gráfica Eisner entiende una historia madura que haga reflexionar al lector, como su obra o el *Maus* de Spiegelman, no la visión Marvel de este producto.

Para acabar, Juan Manuel Bonet, director del I.V.A.M., repasó la obra de Hergé, de la que destacó los álbumes de Tintín: *El Loto Azul*, *El cetro de Ottokar*, *Tintín en el país del oro negro*, *Stock de coque* y *Las joyas de la Castafiore* como sus obras maestras, y Alfredo Arias dio un repaso a los últimos héroes y mitos del tebeo español, ahondando en motivaciones tanto de los personajes como de los creadores.
Con todo, las conferencias no fueron lo más interesante, sino la posibilidad que tuvimos los asistentes de relacionarnos con los ponentes, comiendo y cenando con ellos, e incluso tomando unas copas o jugando al mus, lo que posibilitó una comunicación más directa y personalizada, al poder hablar de lo divino y lo humano con ellos, y así llegar a conocerlos un poco mejor que a través de sus obras o escritos. Un aplauso para la organización.
Lo que hay que hacer a partir de ahora es buscar una continuidad de este tipo de actos. Luis Alberto de Cuenca ha lanzado la primera piedra. Ahora todos los interesados en la historieta que estén situados en una posición similar deberían seguir su ejemplo y buscar formas de promocionar y validar el tebeo. Esperemos que esto no acabe aquí. (*La transcripción de la participación de Will Eisner aparece publicada en Slumberland 27*).

Alvaro Pérez Mulas

Madrid: Otro año sin Salón

Pese a lo que anunciábamos desde esta misma sección en nuestro anterior número, los madrileños no podrán disfrutar este año de un salón del cómic propio. El Primer Festival Internacional del Cómic, cuya celebración estaba prevista para los días 27 al 30 de Noviembre en las instalaciones del Mercado Puerta de Toledo, ha sido cancelado. Su director y responsable, Federico Moreno Santabárbara, seguirá no obstante al frente del proyecto para intentar consumarlo a lo largo de 1998 en fechas aún por determinar.
El Festival, que cuenta con el apoyo de la Comunidad de Madrid, se vio aquejado durante toda su gestación por los problemas internos de su promotora privada, la empresa dedicada a la organización de eventos Silóh Comunicación. Las tensiones y la inestabilidad en el seno de Silóh provocaron su desintegración, tras lo cual la organización del Festival quedó en manos de SOV (Share of Voice), una compañía de menor envergadura desgajada de aquella y con similares funciones. Sin embargo, la nueva tesitura no contribuyó en nada a evitar los escollos de la anterior situación. Antes al contrario, los problemas de comunicación entre Moreno Santabárbara y la compañía se fueron agravando aún más, hasta el punto de que se hicieron completamente insalvables cuando Ricardo Ortiz, responsable de SOV, se desvinculó de empresa y proyecto y desapareció sin dar señales de vida; circunstancia ésta que el resto de los integrantes de SOV intentaron ocultar mientras atendían la organización del Dima, el Festival de Música Tecno de Madrid, una iniciativa con la que supuestamente se pretendía emular al asentado Sonar barcelonés y que resultó un estrepitoso fracaso, además de un negro augurio para este nuevo intento de dotar a Madrid de una contrapartida al Salón del Cómic de Barcelona.
Así las cosas, y ante la evidencia de la imposibilidad de llevar a cabo la celebración del Festival dentro de unos mínimos parámetros de calidad y dignidad, Federico Moreno Santabárbara ha optado por frenar la ejecución del proyecto, siempre con la idea de posponerlo a alguna fecha de 1988 que aún no ha sido concretada. De hecho, Moreno Santabárbara piensa aprovechar la demora para replantear todo el proyecto con más tiempo e intentar subsanar las deficiencias provocadas por la premura del anterior calendario, aunque confiesa que, dadas las limitaciones presupuestarias y las dificultades para acceder a un local idóneo, no es probable que esa revisión conduzca a grandes cambios.

Jose María Méndez

AZOTH ©

"... TODO MARCHA PEOR DESDE QUE VOSOTROS SALISTEIS DE VUESTRO OSCURO, SUCIO Y PUTREFACTO INFIERNO ... "

JACK DOSS PASSOS.

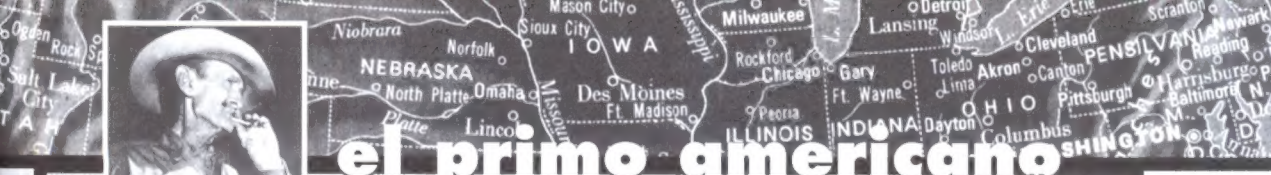
" ¡HEY! ... A LO QUE TU LLAMAS SUCIO Y PUTREFACTO AVERNO, YO LO LLAMO HOGAR ..."

NOBOY.

ART BROOK´S

JESUS SAIZ

CAMALEÓN EDICIONES



el primo americano

ray mescallado

¿POR QUÉ LOS SUPERHÉROES?

"El tebeo americano equivale a superhéroes." Esa opinión la oímos repetidas veces. No estoy seguro de si este tópico será muy obvio en otros países, pero por lo que respecta a la mayoría de los americanos -lectores de cómic y no lectores por igual- los tebeos son Superman, Batman, Wonder Woman, Spider-Man, Hulk, la Patrulla-X... No Carl Barks, no *Desert Peach*, no Maggie y Hopey, ni siquiera Robert Crumb. Y si entras en una tienda de tebeos cualquiera y miras las estanterías con los últimos cómics, la sospecha de que "superhéroes=cómics" se confirmará. Hay cierta diversidad, pero las capas y los puños siguen dominando el medio, la tautología tiene una base firme.Y uno debe preguntarse: ¿por qué los superhéroes?

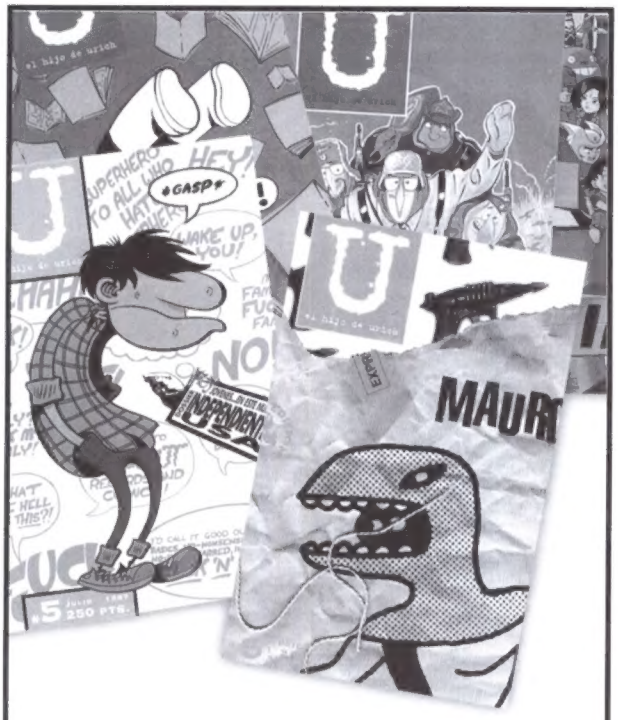
Los cómics eran un negocio semi-legítimo hasta la introducción de Superman en 1938. Aunque hubo otros héroes enmascarados antes, Superman fue un éxito instantáneo y demostró que se podía hacer dinero en los cómics si tenías la idea adecuada, es decir, si copiabas a Superman. Los superhéroes florecieron, y durante un tiempo los comic books florecieron. Aproximadamente treinta años más tarde, se produjo un resurgimiento del interés debido a la Batmanía: un caso de la cola meneando al perro, ya que la serie de TV de Batman incrementó el interés en los comic books de Batman, y no a la inversa. Desde entonces, este menear al perro se ha convertido en la norma: Wonder Woman, Spider-Man, el increíble Hulk, la Patrulla-X y muchos otros han disfrutado de ventas ligeramente superiores debido a sus series de TV. Peces más gordos como Superman, Batman y ahora Spawn también se beneficiaron de superproducciones fílmicas con la sinergia del merchandising que se ha convertido en algo familiar para los medios americanos.

Pero eso es sólo un hilo dentro de una red de intereses. Yo diría que el fandom organizado y el mercado de distribución directa también jugaron un papel importante en la actual dominación de los superhéroes. Como ocurre con la mayoría de los grupos obsesionados por el ocio, el fandom de los cómics rápidamente desarrolló un cánon de Lo Que Importaba y Lo Que No. Como regla general (y teniendo en cuenta que siempre existen excepciones) la falta de una fuerte presencia femenina en el fandom organizado debe de haber estrechado Lo Que Importaba, mientras que el creciente interés en la continuidad ayudó a marginalizar aún más Lo Que No. Para bien o para mal, los superhéroes Importaban Mucho a los varones adolescentes y post-adolescentes que dominaban el fandom con sus pilas de tebeítos, sus seseras llenas de historia y datos para impresionar a la pandilla, y su innato deseo de fantasías de poder hipermusculado. Y para que el efecto se hiciera aún más grande, el mercado directo atendió a las exigencias del fandom y las tiendas de tebeos que frecuentaban. Ya comenté en mi primera columna cómo la distribución directa benefició al mercado del cómic americano a costa de reducir el cuerpo de lectores; bueno, ¿adivináis qué era lo que la mayoría de esos lectores deseaban? Exacto -mutantes, Bat-colecciones, Spider-colecciones. No es que no hubiera interés por otro material, pero los superhéroes se convirtieron en el "mainstream" de la subcultura a costa de géneros más accesibles y más ampliamente populares.

Y aunque parezca burda, aventuraría que otra razón por la que los superhéroes se han convertido en predominantes en el cómic americano es el carácter nacional de los Estados Unidos. Superman es un icono claramente americano, y a cambio el superhéroe toma resonancias claramente americanas. Robusto individualismo, violencia justificada, gusto chillón por el espectáculo y la hipérbole... si eso no dice nada de los Estados Unidos, entonces no sé qué lo hará. Los cowboys pueden ser una versión romántica del ideal americano, pero los superhéroes son más apropiados para una era más desechable, más empapada en los medios, más consciente de los medios.

En resumen, los superhéroes están estrechamente ligados al auge de la historieta como medio, proporcionan el enlace sinergético con otros medios, ayudan a reforzar la estructura económica de la industria, e incluso afirman una identidad nacional. Es difícil imaginar un mundo sin Superman... al menos, en las tiendas de tebeos de América. Pero eso nos plantea otra pregunta: ¿los superhéroes son buenos o malos para los cómics americanos? ¿Son un género monopolístico que limita el potencial del medio o son los salvadores de una industria que de otra manera ya habría desaparecido? Esa pregunta será abordada en la siguiente columna.

"...Pues en el último "annual", le exige la pensión para el niño (que como ya habrás leido en "Paraplegic Saga") sufrió un accidente y quedó invalido..."



¡Consigue los números que te faltan!

[nunca es tarde si la dicha es buena]

U#1 DOSSIER: TEBEOS ES ESPAÑA. EL ESTADO DE LAS COSAS

U#2 DOSSIER: ENTREVISTA CON GALLARDO

U#3 DOSSIER:MANGA, GUIA PARA NO INICIADOS

U#4 DOSSIER:ENTREVISTA CON MAX

U#5 DOSSIER:GUIA DE NUEVOS ALTERNATIVOS AMERICANOS

U#6 DOSSIER:ENTREVISTA CON MAURO ENTRIALGO

... Y ADEMAS, TODAS NUESTRAS HABITUALES SECCIONES COMO, EL GALLINERO, AL GRANO, RESEÑAS, EL CHIVATO, ETC...

Camaleón Ediciones pone a tu disposición los números atrasados de esta, tu revista amiga al trepidante precio de 250 ptas (salvo los números 2, 4 Y 6 que al tener más páginas cuestan 325 ptas). Para indicar pedido escribir a:

Camaleón Ediciones
C/ Vent 41,Bº
08031 Barcelona
camaleón@lix.intercom.es

el gallinero

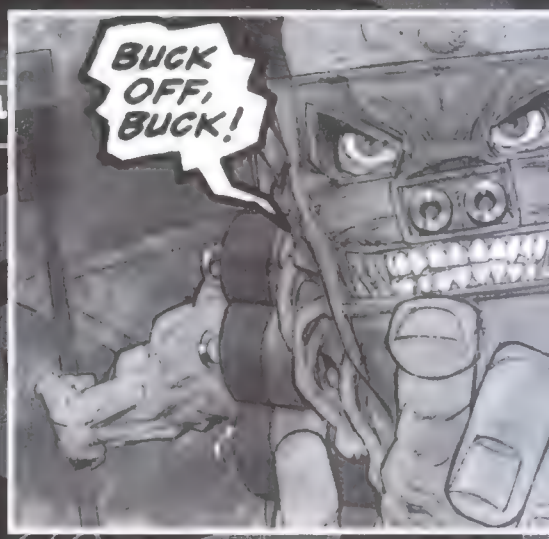
¡estúpidos superhéro

"Conan no es un superhéroe. Yo creo que la cosa más estúpida que hay en el mundo son los superhéroes. Ésa es mi opinión. Probablemente me equivoque. A mí no me va la fantasía, me gusta el realismo. Cualquiera que mire mi trabajo, observará que no es tan estilizado como el de la mayoría de los artistas. Me gusta el realismo en las historias. Por eso disfrutaba del material de Hal Foster, Tarzán. Eran personas de verdad. ¡Hacían cosas reales! No iban corriendo a través de paredes, ni volando por los aires. Para mí, los superhéroes son ridículos. Pero se venden, y todo el mundo está contento. He hecho superhéroes cuando ha sido necesario, pero nunca lo he disfrutado... hasta que me dieron Conan. Conan es un hombre de verdad. Le pueden herir... es muy fuerte, un tipo muy poderoso... ¡pero es real!" **John Buscema en *Marvel Vision* #23 (noviembre 1997)**

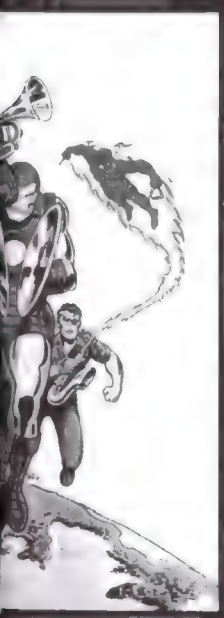
¡fascista!

A lo largo de los años, algunos críticos han percibido un contenido fascista en tu obra. ¿Cómo respondes a eso? No río un montón. Desde mi punto de vista, un fascista es alguien que les dice a los demás cómo tienen que pensar, y eso es algo que yo nunca hago. No me importa lo que vote la gente; no intento controlar los pensamientos de los demás lo más mínimo. Esa es una de las razones por las que no tengo un equipo de ayudantes. Soy un operativo muy independiente. Mis historias son obras con moraleja, exploraciones de varios temas tales como el bien y el mal. No soy un propagandista. Hoy en día todo se considera propaganda y se reseña como tal. Yo no soporto la propaganda y no tengo interés en hacerla. De verdad creo que cualquiera con dos dedos de frente que haya leído mi material y piense que es obra de un fascista debería aprender lo que es el fascismo. También debo decir que es una palabra que se utiliza con facilidad; es insultante, es ofensiva, es como que te llamen violador, y me ofende mucho." **Frank Miller en *The Jack Kirby Collector* #16 (julio 1997).**

el hombre de acero no es de piedra



ERRADICADOR: Cuando estabas en la cámara de resucitación soñabas con esa tal Lois. Ella estaba sin ropas...
SUPERMAN (interrumpiéndole): Lo recuerdo... gracias.
ERRADICADOR: ¿La tomarías... como Jor-El tomó a Lara?
SUPERMAN: Sí. Pero ella tiene problemas... para tomarme a mí.
ERRADICADOR: ¿Y eso te perturba?
SUPERMAN: Tiene sus inconvenientes, sí.
ERRADICADOR: He determinado que los habitantes de este planeta te tienen en alta estima. No veo por qué el afecto, o la ausencia de él, de uno solo importe... comparado con las multitudes que te muestran su lealtad.
SUPERMAN(derrotado): Eso es algo que he estado meditando desde que volví. Y creo que he llegado a comprender una verdad que nunca antes quise aceptar... (se reanima) Sí, lo hago todo por las multitudes. Pero cuando salvo vidas, o lucho por los débiles, estoy salvando una vida, peleando por una sola persona... una y otra vez (derrotado) Es por ella, ¿no lo entiendes? Ella los representa a todos... sus esperanzas, su fragilidad, su pasión. Y si alguna vez siento que no importa lo que haga nunca será suficiente, pienso en Lois. Y entonces salgo disparado más rápido que una bala para ser el campeón de la Tierra... pero ella es siempre lo primero.
Borrador de guión para *Superman Reborn*, escrito por Kevin Smith.



¿dioses muy ibéricos?

"Tenían todo lo que la humanidad había deseado siempre: belleza, inteligencia, fortaleza, astucia, energía.(...) Su astucia sólo era equiparable a la de los depredadores más sofisticados de la jungla. Y su energía era prácticamente inagotable. A los ojos de los hombres, del cielo y de sí mismos, eran dioses. Y poseían el mundo. Y se aburrían.
Nadie sabía con exactitud cuántos eran. Se les identificaba vagamente: un destello en el cielo, una sonrisa deslumbrante, un cuerpo perfecto. Los más avezados conocían los apellidos y los escudos de las familias más destacadas de entre ellos: Los Bunyan, los Munroe, los Schmidt o los Wayne. Ningún humano normal era capaz de apreciar las sutiles diferencias que había entre un alto Stanovi y un poderoso Kent (...)."
De la novela *Mundo de dioses* de Rafael Marín. Colección Nova Ciencia Ficción. Ediciones B.

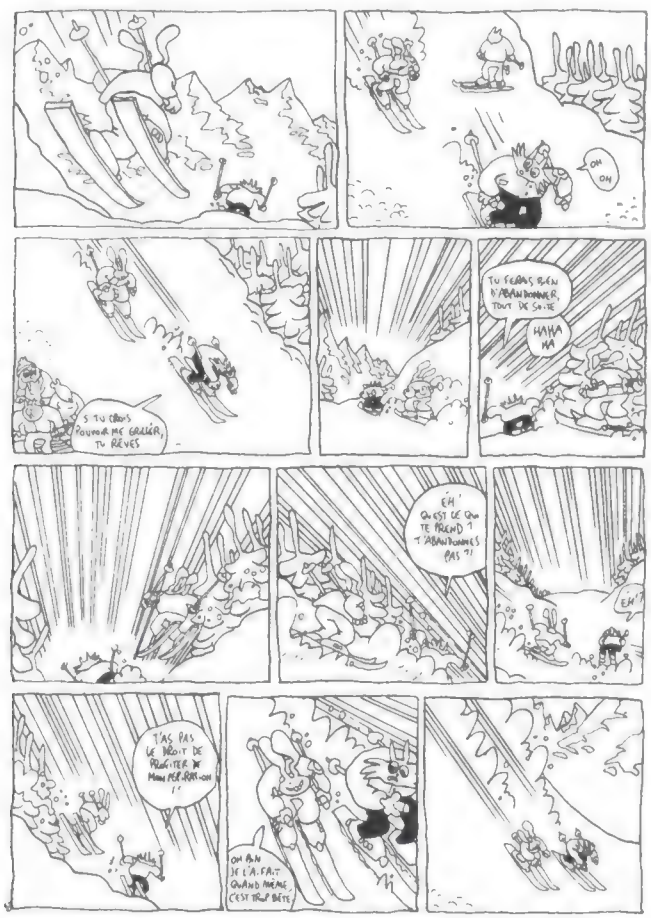
Pepe Gálvez

lewis trondheim

Para hacer historieta, yo creo que primero hay que ser guionista, tener ganas de contar cosas... Siempre he considerado la historieta desde un punto de vista lúdico. Si se quiere obtener placer , la creación debe ser también un juego.
(Lewis Trondheim en una entrevista realizada por Thierry Groensteen en *Toute la Bande Dessinée* de 92)

Lewis Trondheim, de verdadero nombre Gilbert Treuchal, nació en 1966 y en 1988 inicia una prolífica actividad historietística a través de la autoedición del fanzine autobiografico *Approximate Continuum Comics Institute H3319*. Pero antes, en agosto de 1987, participó en un taller del Coloquio de Cerisy, unas jornadas dedicadas a debatir sobre la historieta, el relato y modernidad conducidas por Antonio Altarriba y Thierry Groensteen entre otros. Este dato no dejaría de ser anecdótico, o simple muestra de erudición biográfica, si no fuera porque entre lo que se debatió en aquellas jornadas de elaboración, y hasta de elucubración teórica, y la práctica posterior de Trondheim parece haber una estrecha relación, de forma que este autor viene a representar una vertiente significativa de la modernidad en la historieta actual . En la comunicación de Groensteen, se planteaba un tema leit-motiv de ciertos teóricos europeos en su intento de definir la especificidad del medio: " *Si hasta ahora se parte de la cuestión: ¿cómo el relato puede acceder a las imágenes? yo planteo aquí la cuestión inversa: ¿cómo la imagen o más precisamente la sucesión de imágenes puede acceder al relato?*" Interrogante que parece encontrar su respuesta en *Psychanalyse*, el primer álbum de Trondheim, publicado por Le Lezard en 1990. Aquel estaba realizado a partir doce dibujos minúsculos que representaban el mismo monstruo informe con algunas variaciones de expresión y que después fueron ampliadas en la fotocopiadora; esas imágenes eran combinadas por el autor estableciendo secuencias a las que se añadían posteriormente. Claro está que esta estrategia narrativa es fruto tanto de la experimentación como de la necesidad de suplir carencias, ya que como el mismo autor confiesa ésa era la manera más eficaz de superar su torpeza en el dibujo. Pero por encima de esa capacidad de convertir la necesidad en virtud, destaca la pasión de narrar, la necesidad de expli-

car cosas, de disfrutar haciéndolo, y la habilidad para utilizar los códigos narrativos de la historieta. Y de rebote provoca una incómoda reflexión en referencia a nuestra realidad, en la que el predominio de la búsqueda de "estilo" sobre el conocimiento de los mecanismos de la narración ha producido esa constante mayoritaria de historietas vacías de interés. Volviendo a Trondheim, y a su dibujo torpe, es precisamente para mejorar su técnica que se lanzó a la realización de *Lapinot et les carottes de Patagonie*, un álbum de 500 páginas (editado en 1992 por Le Lezard y L'Association). Esta obra, que no fue concebida para la publicación y que fue realizada en varias etapas, aunque es de difícil lectura significa un paso decisivo en su evolución creativa, no sólo por la maduración de su expresión gráfica, sino también porque en ella se definen los rasgos esenciales de un universo narrativo sobre el que volverá mas tarde. Antes, en 1990, cofunda con JC Menu, Killofer, Stanislas, Matt Konture, David B y Mokeit l'Association, un colectivo que con sus diversas actividades, entre ellas la editora, ha supuesto una importante, y quizás decisiva, innovación para la historieta europea. Lo que viene después es un fluir casi continuo de obras, como si fuera una máquina de producción permanente de historietas, fecundidad que tiene su origen en una rara facilidad para la creación de diálogos, en su tendencia a improvisar continuamente y en su capacidad de jugar con los códigos de los géneros y de enfrentarse a retos narrativos.


OH OH
TU FERAIS BIEN D'ABANDONNER TOUT DE SUITE
HAHA HA
S'IL TE PLAIT POURRAIS-TU ME GRATTER, TU RÊVES
EH ! QU'EST-CE QUE TE PREND ? T'ABANDONNES PAS ?!
EH !
T'AS PAS LE DROIT DE PLAISANTER AVEC MON PER-RRR-SON NAGE !
OH BEN JE L'AI FAIT QUAND MÊME C'EST TROP BÊTE

En 1993 aparece *Slaloms* (l'Association) con el que obtendrá L'Alph-art Coup de ceur (similar a nuestro Autor Revelación) en el Salón de Angulema de 1994. *Slaloms* no es una obra referencial sino de un costumbrismo minimalista, aunque sus personajes animalizados -no en vano se declara admirador desde su tierna infancia de Carl Barks y Floyd Gottfredson- reaparecerán a partir de 1995 en una serie de cuatro álbumes: *Blacktown*, *Pichenettes*, *Walter*, *Slaloms* (rehecho en parte); editados por Dargaud, ambientados con acertado ánimo lúdico en diferentes géneros narrativos .

En 1995 Cornelius le publica *Approximativament*, una recopilación de una serie de cinco cuadernos, editados también por Cornelius, de caracter autobiográfico. Es esta obra, considerada por algunos como su punto fuerte, una recreación detallada, imaginativa y con voluntad de ser sincera de su cotidianeidad, pero que a pesar de todo nos emociona mucho menos que el *Journal d'un álbum* de Dupuy y Berberian .

También habría que consignar la realización como guionista de *Gare centrale* (dibujo de Duffour) y *Les aventures de fin de l'episode* con Frank Le Gall. Por otra parte, para *Lapin*, la revista de l'Association, creó La mouche, un personaje que sería publicado en el mercado nipón y que ahora está a punto de convertirse en dibujo animado. Y además hay un montón de historieta cortas, ilustraciones, tiras, proyectos...

Superh

UN REPASO POR EL GENERO MAS INFRAVALORADO EN LA HISTORIA DE LOS TEBEOS

tipos con sky-jama, amazonas en ropa interio

uper-mascotas, poderes cósmicos, bases secretas, villanos chungos...!

Para desdicha del españolito moderno, en el extranjero nos siguen identificando con los toros, la paella y la Macarena, a pesar de que España, según parece, se ha convertido ya en un país tan europeo, tan capitalista y tan civilizado, y con el folklore reducido a nota pintoresca. La misma sensación de injusticia aflige al aficionado al tebeo que lee una crítica cinematográfica donde se define la última superproducción de Hollywood diciendo que tiene "estética de cómic". Amargamente, este lector comprometido se preocupa de explicar a sus amigos y conocidos (suponiendo que tenga alguno fuera de los círculos viñeteros) que los tebeos no son *Batman y Robin*, que los tebeos no son superhombres difrazados saltando ridículamente sobre las azoteas y golpeando a perturbados mentales maquillados como bailarinas.

Y, con toda su buena intención, el lector comprometido se equivoca. Por una vez, el resto del mundo tiene razón.

Los tebeos son exactamente eso: superhéroes.

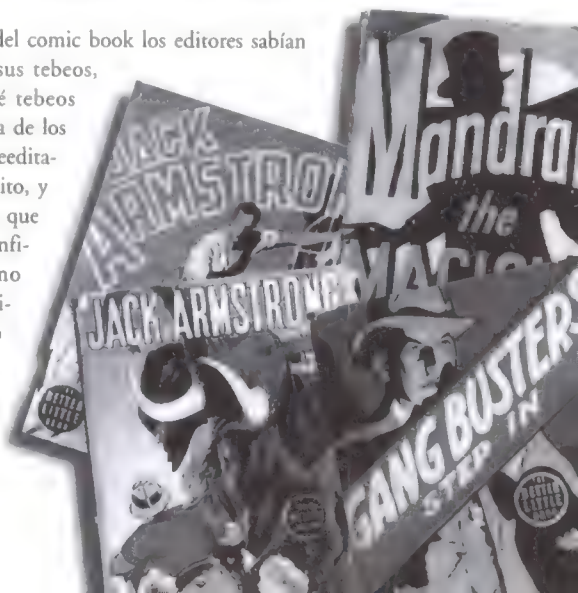
Puede que sean más que eso, o que intenten serlo a veces, pero esencial y básicamente los tebeos son superhéroes, y los superhéroes son la gran (quizás única) aportación del cómic a la cultura contemporánea. En todo el mundo: en Japón, en Europa, en Estados Unidos. Cierto que bajo el término superhéroe reconocemos más rápidamente al Capitán América que a Asterix, y evidentemente establecer semejantes comparaciones a más de uno le sentará mal. No se trata de debatir eso ahora, así que nos centraremos en la figura que nos interesa: la del superhéroe americano, que es la que en nuestro país ha calado, quizás con menos resonancia, pero seguramente con mayor profundidad que la Macarena en Estados Unidos.

Los superhéroes son el único género narrativo original que ha dado el cómic en 100 años, y la prueba de su estrecha vinculación con el formato viñetero está en que, fuera de los tebeos, los superhéroes no funcionan. Que nadie piense que se trata de una aportación pequeña después de tantos miles de autores y tantos millones de páginas. Crear una forma de relato completamente propia es a lo máximo que puede aspirar un medio, y con los superhéroes, la historieta lo ha conseguido. Si un día se juzgara al cómic por su incompetencia en tantas materias, su único argumento defensivo para conmutar la pena de muerte sería que ha creado los superhéroes. Eso lo justifica todo.

CUANDO NO EXISTÍAN LOS SUPERHÉROES

El destino del cómic americano ha estado unido al de los superhéroes y el de los superhéroes al del cómic de forma indisoluble. El soporte sobre el que se ha desarrollado la historia del tebeo americano, el comic book (cuadernillos normalmente a color de una extensión aproximada entre 32 y 64 páginas), nació en 1933 con *Funnies on Parade*, un título publicado por el pionero Max C. Gaines como evolución de diferentes experimentos formales. Hasta ese momento, el medio no tenía casa propia, y vivía de alquiler en las páginas de la prensa diaria y dominical. El novedoso comic book no era un periódico, ni una revista, sino algo completamente distinto, que sólo existía para servir a las viñetas, pero que en su origen no tenía viñetas a las que servir.

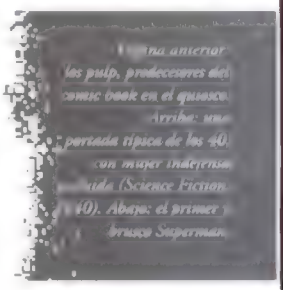
Con la implantación del comic book los editores sabían por fin cómo publicar sus tebeos, pero aún no sabían qué tebeos publicar. La gran mayoría de los comic books originales reeditaban tiras de prensa de éxito, y el escaso material original que incluían era de calidad ínfima. Lógico, pues aún no existía industria ni tradición del tebeo, aún no había dinero en el negocio y quien quería hacer una carrera decente con esto de los dibuji-



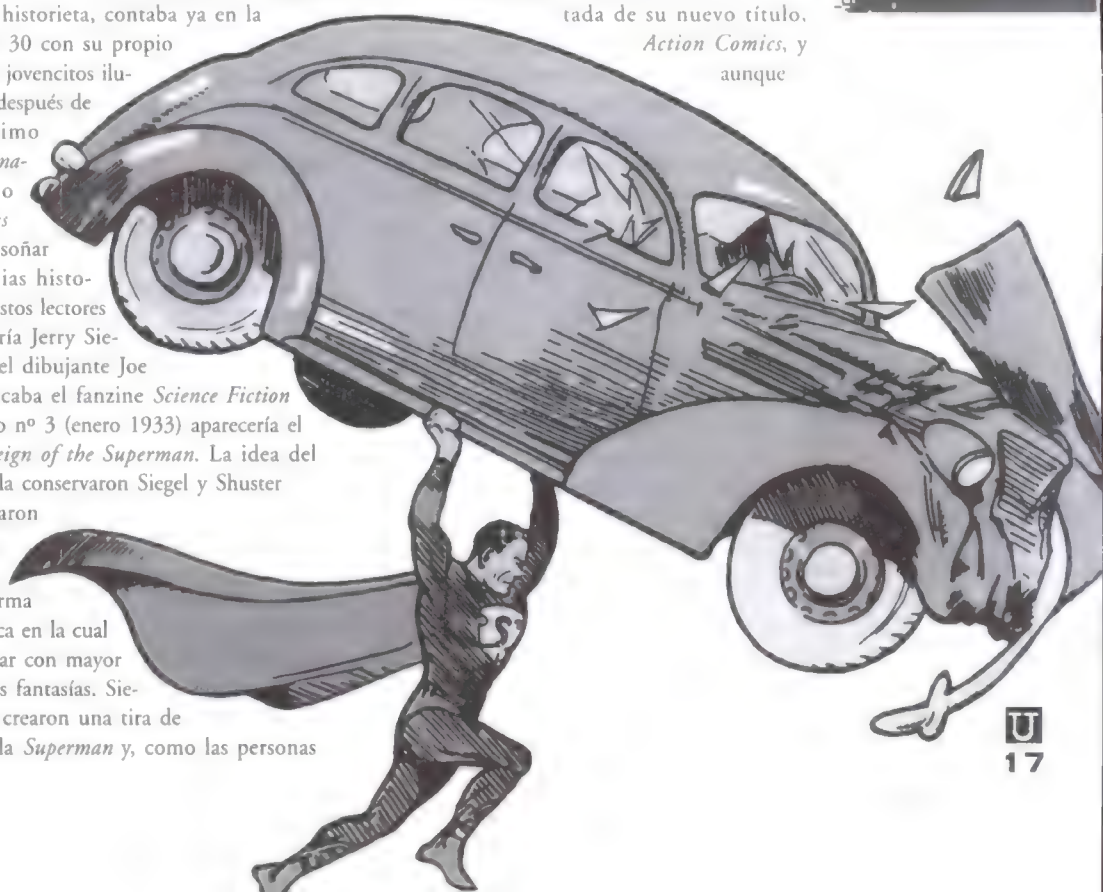
tos se iba a los diarios, donde recibía fama y oro. El comic book, pues, fue empleando a jóvenes inexpertos y rechazados por la prensa y los pulps. Los endebles editores que daban sus primeros y titubeantes pasos no tenían mucho para invertir en equipo editorial, así que recurrían al sistema de "shops" (más talleres que estudios) que se instauraría durante los años 30. En las "shops", entre las que destacaron la Universal Phoenix de Will Eisner y Jerry Iger, la Funnies Incorporated de Lloyd Jacquet que contaba con Mickey Spillane como guionista y editor o la de Harry "A" Chesler, profesionales más establecidos (que en ocasiones no pasaban de los 20 años) contrataban a chavales muertos de hambre para organizar una auténtica cadena de montaje de tebeos, que entregaban al editor completamente listos para ir a imprenta. De estas "factorías" salieron los Jack Kirby, Bob Kane, Carl Burgos, Bill Everett, Lou Fine, Jack Cole, Charles Biro y tantos otros.

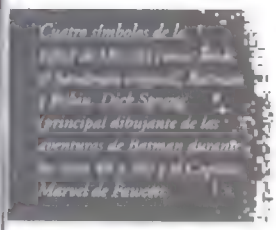
EL HOMBRE DE KRYPTON

Hasta la llegada del comic book, la literatura popular eran las novelas pulp. No había televisión, no había más tebeos que los de los periódicos y no te podías pasar todo el día escuchando la radio, así que editores sin grandes ambiciones literarias suministraban al mundo las aventuras de la Sombra, Doc Savage, Bill Barnes, El Detective Fantasma y demás. El mundo de los pulp, que en gran medida prefiguró lo que luego sería el de la historieta, contaba ya en la década de los 30 con su propio fandom y con jovencitos ilusionados que después de leer el último número de *Amazing Stories* o *Weird Tales* empezaban a soñar con sus propias historias. Uno de estos lectores entusiastas sería Jerry Siegel, que con el dibujante Joe Shuster publicaba el fanzine *Science Fiction Digest* en cuyo nº 3 (enero 1933) aparecería el relato *The Reign of the Superman*. La idea del superhombre la conservaron Siegel y Shuster cuando abrazaron entusiasmados el cómic, una nueva forma de prosa gráfica en la cual podían expresar con mayor inmediatez sus fantasías. Siegel y Shuster crearon una tira de prensa titulada *Superman* y, como las personas sensatas, intentaron colocarla en alguna agencia de distribución a los periódicos. Todas les dieron con la puerta en las narices, cosa que no puede sorprender demasiado si comparamos su tosco dibujo y su torpe guión con las tiras de aventuras que se publicaban en la segunda mitad de los 30, como *Terry y los piratas*, *Flash Gordon* y *Tarzán*. Desesperados, Siegel y Shuster llegaron al modesto McClure Syndicate, donde trabajaba un Sheldon Mayer adolescente en funciones de editor. Mayer, que como autor sería recordado por sus excelentes series humorísticas *Scribbly* y *Sugar and Spike*, tuvo una revelación con *Superman*, pero su entusiasmo no fue compartido por su jefe, el mismo Max Gaines que antes mencionamos. A Gaines la tira le pareció buena para los comic books, pero no para las tiras de prensa, con lo cual hemos de pensar que no le pareció muy buena. Gaines recomendó *Superman* a Vince Sullivan, editor de *Detective Comics*, uno de los tres tebeos publicados por National (los otros dos eran *More Fun* y *New Adventure*). En esos momentos, Sullivan estaba buscando algo que poner en la portada de su nuevo título, *Action Comics*, y aunque



...na anterior a los pulp, predecesores del comic book en el quiosco. Arriba: una portada típica de los 40, con mujer indefensa ...ida (Science Fiction, 40). Abajo: el primer ...bruco Superman.





Cuatro símbolos de la [illegible] Batman [illegible] Dick Sprang, [illegible] principal dibujante de las aventuras de Batman durante [illegible] y el Capitán Marvel de Fawcett.

este hombretón disfrazado de gimnasta y con capa que levantaba coches en vilo parecía un tanto extravagante, tampoco tenía demasiadas alternativas. *Action Comics* 1 salió a la venta con fecha de portada de junio de 1938, sin que nadie sospechara que se trataba de un momento histórico.

¡LOS SUPERHÉROES!

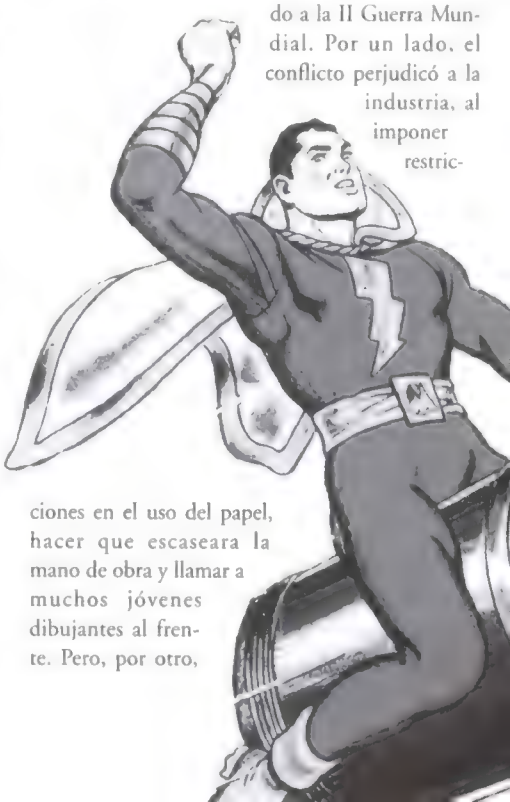
El éxito de Superman en *Action Comics* no provocó una avalancha inmediata de imitadores. La capacidad de reacción de las empresas era muy limitada, dados sus escasos medios, y National (a la que llamaremos a partir de ahora DC, que es el nombre con el que se la conoce hoy en día) tardó en comprender que tenía un tesoro entre las manos. En cuanto DC se dio cuenta de que el hombre musculoso vendía, fue la primera en copiarlo. Sullivan le dijo a Bob Kane, uno de sus colaboradores habituales, que querían algo parecido a Superman. Cuando Kane supo que Siegel y Shuster estaban ganando 800 dólares semanales mientras él hacía entre 35 y 50, le faltó tiempo para sacarse de la manga a otro héroe disfrazado: Batman, en cuya creación participó también decisivamente el guionista Bill Finger, que nunca recibiría el crédito merecido. La aparición de Batman en *Detective Comics* 27 (mayo 1939) ya alertó a los menos avispados de que algo se empezaba a mover. Después de cinco años de comic books inanes y rellenos de material usado, parecía que por fin el formato había encontrado su razón de ser. El mismo mes que debutaba Batman aparecía también *Wonderman*, un superhombre creado para el editor Victor Fox por el estudio de Eisner-Iger. DC llevó a Fox a los tribunales por plagio de Superman y la carrera de Wonderman acabó con la máxima brevedad. Pero el campo era demasiado grande para ponerle vallas, y Batman había demostrado algo fundamental: se podía reproducir el éxito de Superman sin copiar punto por punto a Superman. Con Batman, Superman ya no era un ser único, sino el primero de una estirpe. Ya no era el superhéroe, sino un superhéroe.

Entre 1939 y 1941 el negocio del comic book se convertiría en una industria boyante, con cada vez más empresarios compitiendo, cada vez más títulos en el quiosco y cada vez más supehéroes luchando por la ley y la libertad. DC creó a sus clásicos: Sandman, Flash, Hawkman, Spectre, Hourman, Robin, Linterna Verde, Atom, la Justice Society of America, primer grupo de superhéroes de la historia, Flecha Verde, Starman, Wonder Woman. Marvel (entonces como Timely) tenía su propio batallón, con posiciones destacadas para la Antorcha Humana y Toro, Namor, el Capitán América y Bucky, la Visión, el Angel. Todos los editores jugaban a lo mismo, trayendo al mundo criaturas como Blue Beetle, the Flame, Amazing Man, the Shield (el primer superhéroe patriótico), Plastic Man, los Blackhawks, Daredevil o incluso el mismo Spirit, trasladado astutamente por Eisner a los suplementos semanales de los periódicos.

HIJOS DEL TRUENO Y DEL HORROR

Con el apogeo de los superhéroes llegó la que hoy se conoce como Edad de Oro del comic book americano. Sentado en el trono del éxito estaba el más grande de los superhéroes, el Capitán Marvel. Creado por el dibujante C. C. Beck y el editor Bill Parker para *Whiz Comics* 2 (febrero 1940, Fawcett Publications), Marvel fue el ariete que abrió la marcha arrolladora del género, con cifras de ventas anuales que se multiplicaban descontroladamente: 2.631.934 ejemplares en 1941, 6.447.715 en 1942, 14.067.800 en 1944, el techo histórico. El público potencial de los comic books en 1942 se estimaba en 50 millones de lectores, incluyendo 9 de cada 10 niños americanos. No es de extrañar que la portada de *Crime Does Not Pay* llegara a afirmar "¡Más de 6.000.000 de lectores cada mes!" Puede que "sólo" vendiese 2 millones en su mejor momento, pero contando todas las manos por las que pasaba cada tebeo, quizás no fuese un cálculo tan exagerado.

El desarrollo de la Edad de Oro estuvo muy ligado a la II Guerra Mundial. Por un lado, el conflicto perjudicó a la industria, al imponer restricciones en el uso del papel, hacer que escaseara la mano de obra y llamar a muchos jóvenes dibujantes al frente. Pero, por otro,



contribuyó enormemente a su éxito, proporcionando a los superhéroes un objetivo, la defensa del Mundo Libre contra las fuerzas del Eje, y un público vastísimo, integrado por los soldados americanos repartidos por los diferentes teatros de operaciones. Este público, que consumía ávidamente los comic books en sus ratos de ocio, disfrutaba viendo al Capitán América partiéndole las muelas a Hitler, y a Airboy derribando aviones nazis por docenas. Los superhéroes fueron a la guerra, y lo hicieron con entrega absoluta y una falta total de compasión hacia el enemigo. La imaginería de estos crueles tebeos de los años 40 presentaba extrañas combinaciones: por un lado, los coloridos trajes de los héroes enmascarados, por otro, los uniformes y máquinas infernales del enemigo, junto a elementos propios del cine de terror y de los seriales de aventuras, villanos grotescos, trampas mortales ridículamente brutales, castillos macabros, mujeres semidesnudas atadas y dispuestas para la tortura. Charles Biro fue el gran maestro de este modelo sensacionalista. Editor, guionista y dibujante, hombre fuerte del editor Lev Gleason, animador de personajes como el Daredevil original a cuyas ventas jamás se ha aproximado el Daredevil de Marvel y de la Garra y Crimebuster, dos bombazos del momento, Biro nunca fue tímido a la hora de verter en sus tebeos violencia, sadismo y sexo. Imitado por la gran mayoría de los pequeños editores, este estilo revela una Edad de Oro de confusas pasiones sublimadas en escenas de aparente heroísmo que bullen en un caldero de carne retorcida. Curiosamente, las tropas no quieren leer tebeos bélicos, sino de superhéroes. Frente al modelo Biro, DC impone una mayor limpieza en sus productos. En 1940 ya tiene un código de censura interno que impide que sus héroes maten, y aprovechando la mayor calidad artística que le permiten sus tarifas superiores, intenta labrarse una imagen de manufacturadora de ocio familiar. Al mismo tiempo, aparta de su camino aquellos obstáculos que podían restar números al balance de cuentas. Demanda a Fawcett en 1941 acusando al Capitán Marvel de plagio de Superman (el caso permanecerá en los tribunales durante 12 años) y despide a Jerry Siegel y Joe Shuster cuando reclaman sus derechos como creadores del Hombre de Acero en 1947, eliminando sus nombres del pie de autor durante cerca de 30 años y condenándoles (especialmente a Shuster) a la miseria.

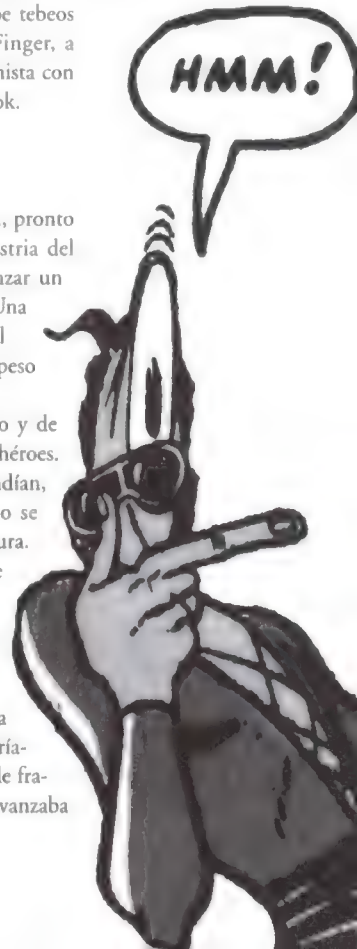
El oficio se va refinando. Algunos de los creadores originales, como Bob Kane o los mismos Siegel y Shuster, son sustituidos por dibujantes técnicamente más dotados, como Jerry Robinson, Dick Sprang, Wayne Boring, Jack Burnley o Mort Meskin. Pero buena parte de los autores de la Edad de Oro carecen del más mínimo dominio del medio, no sólo en cuanto a dibujo, sino más claramente aún en lo referido a composición y narrativa, que por lo general es abigarrada y sin sentido alguno de la página como unidad. Algunos de los maestros están dando sus primeros pasos, como Jack Kirby (que trabajará hasta los años 50 con Joe Simon) o Joe Kubert.

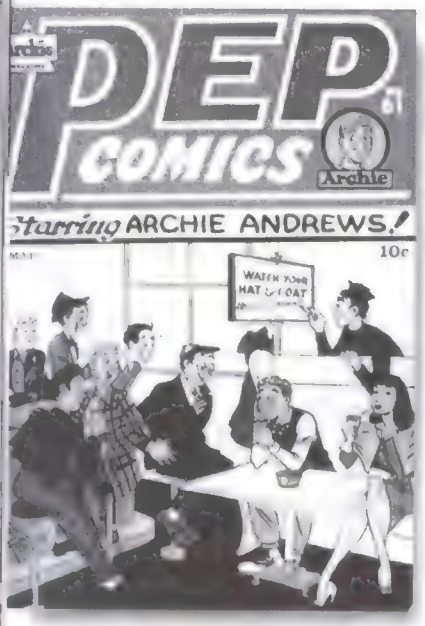
La fórmula establecida responde a historias cortas autoconclusivas, burda caracterización y nulo desarrollo de los personajes. Las series de DC están férreamente gobernadas por los editores (lo que nosotros llamaríamos "directores de colección"), que habitualmente trabajan con guionistas procedentes de los pulp de paso en el cómic mientras capean una mala racha. Nadie escribe tebeos vocacionalmente, excepto quizás Bill Finger, a quien muchos consideran el primer guionista con instinto visual en la historia del comic book.

EL OCASO DE LOS DIOSES

Los superhéroes, más que un fin, pronto se revelan como un medio para la industria del comic book, como el trampolín para lanzar un producto que diez años antes no existía. Una vez cumplida su función propulsora, el negocio del comic book se deshace del peso muerto.

El final de la Guerra privó de público y de función de forma brusca a muchos superhéroes. Aunque en 1945 los superhéroes aún vendían, es significativo que después de 1941 no se creara ni un solo personaje de envergadura. De hecho, los dos títulos importantes que aparecen después de esa fecha, en 1942, son de naturaleza bien distinta: *Crime Does Not Pay*, de Lev Gleason, avanzadilla de los tebeos de crimen, y *Archie Comics*, de MLJ, que pronto lideraría una invasión de cómics de temática *teen*. Podríamos decir que en 1941 había terminado de fraguarse el superhéroe, y desde entonces avanzaba

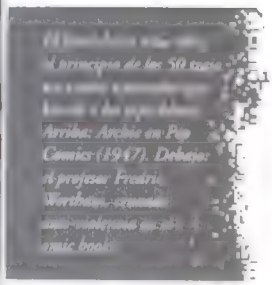




impulsado por una inercia que se iría perdiendo con el regreso a casa de las tropas desmovilizadas y con el apaciguamiento de los ánimos bélicos.

El declive de los superhéroes se confirma en los últimos años de la década. El Capitán Marvel pierde 1,5 millones de ventas en 1946 respecto a 1945, y 1 millón más en el 47. Sin ruido y sin gloria, los enmascarados que lucharon contra el Eje se van retirando uno tras otro, sustituidos por nuevas modas.

Pero la caída de los superhéroes sólo significa el desgaste de un género, ya que el medio se halla en el mejor momento de toda su historia. Las ventas suben de forma imparable, y cada vez hay más tebeos en el quiosco. Las nuevas tendencias incluyen los tebeos de adolescentes (*Archie*), los de crímenes (*Crime Does Not Pay*), los de *funny animals* (Dell publica los personajes de Disney), los educativos (EC, fundada por el infatigable Max Gaines, significaba al principuio Educational Comics), los románticos (inventados por Simon y Kirby en 1947 con *Young Romance*) y el western (que se inspiraba en vaqueros de la pantalla y la leyenda, como *Tom Mix Western* o *Wild Bill Hickcok* y también los inventaba, como *Two-Gun Kid* o *Kid Colt Outlaw*). No es que los superhéroes hubiesen sido realmente erradicados, sólo habían sido purgados hasta dejar los necesarios. DC mantendría la publicación ininterrumpida de sus tres grandes (Superman, Batman y Wonder Woman) contra viento y marea, aunque a su alrededor el campo de batalla estuviera sembrado de cadáveres. En 1953 Fawcett decidió que ya no merecía la pena seguir en la brecha y dejó que el Capitán Marvel sucumbiera a la vieja demanda de plagio, cerrando la división de cómics. Irónicamente, el Capitán Marvel sería comprado por DC, que relanzaría al personaje en los años 70.



Arriba: Archie en Pep Comics (1947). Debajo: el profesor Fredric Wertham, cruzado anti-violencia en el comic book

LA HORA MÁS OSCURA

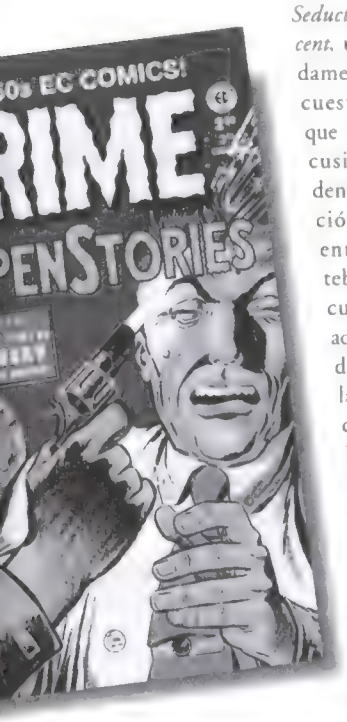
En 1950, Bill Gaines decidió reorientar la empresa heredada de su padre con la ayuda del editor, guionista y dibujante Al Feldstein. Las siglas EC pasaron a significar Enterteining Comics, y a avalar títulos como *Vault of Horror, Tales from the Crypt, Haunt of Fear, Weird Fantasy, Weird Science, Crime SuspenStories, Shock SuspenStories, Two-Fisted Tales* y *Frontline Combat*. La nueva línea estaba dividida en bloques, que ofrecían historias de terror, ciencia ficción, crimen y guerra (con la incorporación de *Mad* y *Panic* añadieron la sátira al repertorio), ilustradas por autores como Johnny Craig, Wally Wood, Graham Ingels, Harvey Kurtzman, Reed Crandall, John Severin, Jack Kamen y Bernie Krigstein, y que hoy en día son consideradas por muchos como las mejores historietas jamás producidas por la industria americana. En su momento, sin embargo, por encima de las consideraciones artísticas primaba una evidencia: eran tebeos que se estaban vendiendo, y mucho. Aunque los de ciencia ficción siempre fueron deficitarios (y se mantuvieron sólo porque los autores y editores disfrutaban haciéndolos, cosa que se nota), los de horror arrasaron, provocando una auténtica epidemia de imitadores, y los de guerra se beneficiaron del apogeo del género estimulado por la guerra de Corea. Gaines, además, supo encender una chispa que prendería definitivamente diez años después: la del fandom, alentando el contacto entre los lectores y promocionando clubs de fans.

A principios de los 50, el comic book había encontrado su posición en el mundo: era leído por un público de millones de personas (cuyo límite parecía inalcanzable) al que ofrecía una variedad de productos, estilos, tonos y contenidos tan grande como el cine, la radio y los otros grandes suministradores de ocio. El comic book estaba sano, tanto financiera como vitalmente. Pero evidentemente, no todo el mundo opinaba así.

El público mayoritario estaba integrado por chavales, y eso había atraído la atención de padres y educadores con instintos represivos desde muy temprano. Durante toda la década de los 40 habían surgido brotes de desconfianza hacia la calidad moral y didáctica de los tebeos tan vorazmente leídos por la chiquillada, personificados en denuncias puntuales, cruzadas personales, informes y estudios sociológicos e incluso quemas públicas de comic books. El acelerón en el pedal del sensacionalismo provocado por el éxito fulminante de EC, que llenaba sus páginas (excelentemente escritas y dibujadas, eso sí), de hombres lobo, caníbales, vam-

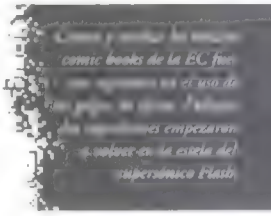
piros, homicidas sanguinarios provistos de hacha y mujeres adúlteras que se quitan de enmedio al marido, combinado con la campaña del doctor Wertham, trajo la ruina al mundo del cómic.

Fredric Wertham era un médico célebre que se había hecho notar, entre otras cosas, por sus vistosos estudios sobre delincuencia juvenil, y que decidió establecer la responsabilidad de los tebeos en el progresivo descarriamiento de la juventud americana (un tema candente en el momento). En 1954 publicó *Seduction of the Innocent*, un libro de fundamentos científicos cuestionables pero que tuvo gran repercusión. En él se denunciaba la relación causa-efecto entre los infames tebeos y la delincuencia juvenil, además de advertir de la incitación a la homosexualidad implícita en Wonder Woman y Batman y Robin. El clima estaba maduro para lo que ocurrió. Ese mismo año, un Subcomité del Senado para la Investigación de la Delincuencia Juvenil dirigido por el senador Estes Kefauver celebró unas sesiones con el objeto de determinar si los comic books eran realmente nocivos para la juventud y debían por lo tanto tomarse medidas legales para impedir que causaran más daños. En aquel fatídico juicio a los tebeos, cada cual desempeñó su papel: Wertham repitió sus acusaciones (que años después trasladaría a los contenidos de la televisión), Bill Gaines se defendió como pudo y figurones establecidos de las tiras de prensa, como Walt Kelly y Milton Caniff se desmarcaron de sus plebeyos colegas del comic book. Como en el crimen perfecto, no se pudo probar nada, pero a la industria del cómic le quedó la conciencia culpable y le entró un ataque de prudencia. En octubre de 1954 entraba en funcionamiento el Comics Code, una forma de autorregulación del medio que imponía severas restricciones sobre lo que podía aparecer en viñetas: asesinatos, drogas, vampiros, sexo, sangre... si le quitamos todo eso a los tebeos de los 50, ¿qué nos queda? Nada, obviamente, como debieron de pensar los lectores del momento, a los que por otra parte empezaba a atraer el gran monstruo de la televisión. EC Comics tuvo que reconducir todas sus publicaciones hacia una "Nueva Dirección", que incluía títulos como *Piracy, Valor, Impact, Extra, Psychoanalisis* o *M. D.*, convenientemente descargados de truculencias. La cosa no funcionó, y al cabo de un año EC se concentraría en publicar exclusivamente la satírica *Mad*, reconvertida a magazine para eludir el Code. Muchos editores cerraron y los profesionales, que nunca habían sido especialmente bien tratados desde un punto de vista financiero, huyeron en desbandada buscando otros trabajos en los que ganarse el pan sin tener que avergonzarse cada vez que el vecino les preguntaba: "¿Y tú a qué te dedicas?" En 1955 se publicaron la mitad de títulos que en 1953. En 1956 no apareció ninguna editorial nueva, fenómeno que no se producía desde 1934. Fue el fin de la industria.



LA EDAD DE PLATA

Las consecuencias de la implantación del Code y el clima de temor generalizado también se sintieron en los superhéroes. A pesar de que Superman y Batman eran personajes extremadamente limpios (excepto a ojos de Wertham), sus aventuras se volvieron aún más fantásticas e incruentas. Son los años de la kryptonita roja, Batmito y las invasiones extraterrestres cada fin de semana. DC se volcó hacia la ciencia ficción de argumento y línea claras y Atlas (Marvel) tras un hundimiento en 1957 se refugió en historias de monstruos y suspense más o menos sobrenatural y en los westerns. Su último intento con los superhéroes, la recuperación en 1953 de unos violentísimos Capitán América, Namor y la Antorcha Humana dedicados a aplastar comunistas, tampoco había funcionado, así que no había motivo alguno para intentarlo por ahí.



Pero tampoco es que hubiera mucho más que intentar. En mitad de este estancamiento, Julius Schwartz, uno de los principales editores de DC, que se ocupaba de *Mystery In Space* y *Strange Adventures*, se planteó la posibilidad de recuperar un viejo superhéroe de la Edad de Oro: Flash. Escrito por el veterano Gardner Fox y dibujado por Carmine Infantino, el nuevo Flash aparecería en *Showcase* 4 (octubre 1956), quizás el segundo tebeo de superhéroes más importante de todos los tiempos y el considerado por muchos punto de arranque de la Edad de Plata.

No es que en ese momento pareciese algo tan importante, ni mucho menos. No es que Schwartz y Donenfeld (propietario de la empresa) pensaran "Es el momento de que vuelvan los superhéroes, sólo eso nos puede salvar". Como dijimos, Superman, Batman y Wonder Woman seguían en activo, y personajes como el Detective Marciano (concebido en 1955, en plena fiebre de películas de platillos volantes) eran prueba de que la figura del superhéroe no estaba completamente olvidada. Fue sólo uno de tantos experimentos, y sus resultados se calibraron con extraordinaria cautela. La segunda aparición de Flash no llegaría hasta *Showcase* 8 (junio 1957), y la tercera y la cuarta hasta *Showcase* 13 y 14 (abril y junio 1958), lo cual no es precisamente un récord de velocidad para el hombre más rápido del mundo. Pero para entonces, en DC empezaban lentamente a comprender que los aventureros disfrazados podrían ser el clavo ardiendo. Al mismo tiempo que despega Flash, aparecen los Challengers of the Unknown de Kirby (*Showcase* 6-7, 1957) y la Legión de Superhéroes (*Adventure Comics* 247, 1958). Por fin, Flash recibe su propia colección en marzo de 1959. Curiosamente, en lugar de iniciar un nuevo título, arranca en el 105, continuación del último *Flash* de la Edad de Oro. En ese momento, los editores no pensaban en los beneficios añadidos de sacar un nº 1 en portada, porque no existía mercado de coleccionistas, un fenómeno que no aparecerá hasta los 80, y que explica que colecciones tan emblemáticas como *Captain America*, *Thor* o la "nueva" de *The Uncanny X-Men* no tuvieran número 1. Por el contrario, el mismo Schwartz explicaría años después que "*cuando un chaval mira las estanterías de comic books llenas de cientos de revistas y ve dos colecciones una junto a otra, una con un número 1 y la otra con el 105, ¿en cuál va a gastarse el dinero que tanto le ha costado ganar, en una que sabe que es buena porque ya ha llegado al número 104 o en un número 1 todavía sin probar? Cuando salieron Green Lantern y Justice League, no llevaron número en la portada del primer número.*"

Reconocida ya la tendencia, DC se pone rápidamente a explotar el yacimiento: primero con Linterna Verde (*Showcase* 22, octubre 1959), después con Adam Strange (*Mystery In Space* 53, 1959), Supergirl (*Action Comics* 252, 1959), Hawkman (*The Brave & the Bold* 34, 1961), Atom (*Showcase* 34, 1961) y, en la apoteosis, con la asamblea de los más grandes héroes, la Liga de la Justicia de América (*The Brave & the Bold* 28, 1960).

Supervisados estrictamente por Julius Schwartz, estos personajes son escritos por guionistas curtidos como John Broome, Gardner Fox o Bob Kanigher, y dibujados por Gil Kane, Carmine Infantino, Mike Sekowsky yMurphy Anderson, entre otros. Schwartz había sido uno de los fundadores del fandom de la ciencia ficción en los años 20, y el primer agente literario de Ray Bradbury. Es su afición a la literatura publicada en las revistas de Hugo Gernsback, afición compartida desde la infancia por Mort Weisinger, el editor de las colecciones de Superman entre 1941 y 1970, la que explica su gusto por los argumentos recargados de detalles y de claro tono fantacientífico, repletos de explicaciones aparentemente plausibles y de un barniz de justificación tecnológica. Si el Flash y el Linterna Verde de los años 40 eran personajes fantásticos que debían sus poderes a casualidades poco razonadas o directamente a la magia, sus versiones actualizadas tienen génesis de corte científico, que incluyen accidentes quí-

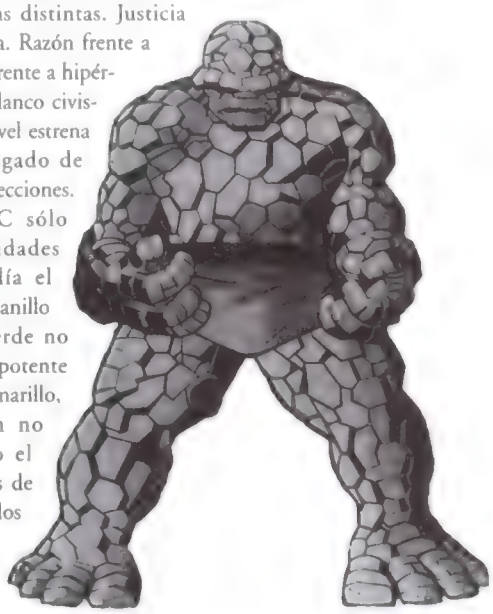
micos o visitas de policías extraterrestres propias de una *space opera*. La mayoría de los guionistas son compinches de Schwartz y Weisinger procedentes del mundo de la ciencia ficción, y los dibujantes son los mismos de veinte años antes. Ahora rondan los 40 y se hallan en pleno dominio de su arte. El tono amable, incluso blando, de estas historias, se reafirma con los lápices de Infantino, Kane, Kubert o Sekowsky, lápices de extremada pulcritud aún bajo la dulce influencia de Alex Toth, entintandos con líneas rotundas y bien definidas que sitúan figuras claramente disntiguidas en escenarios compuestos con nítido equilibrio. En cierta manera, podríamos decir que las diferencias entre estas historias y las de la Edad de Oro son únicamente dos: el tono violento y bélico ha sido sustituido por un tono reflexivo y aventurero, y técnicamente son más elaboradas, más competentes.

El público, renovado completamente respecto al de 15 años antes, ni siquiera es consciente de estar asistiendo a un revival.

LA ERA MARVEL

El comportamiento de los editores siempre ha sido fácilmente predecible. En el momento en el que los alicaídos empresarios vieron que DC, empresa líder del sector, se tiraba por los superhéroes, los demás decidieron seguirla a la cumbre o al abismo. Archie Comics rescató a su viejo héroe de los 40, the Shield, y para hacerlo fichó a Simon y Kirby, que de propina crearon un personaje nuevo, la Mosca (*Adventures of the Fly*, agosto 1959), el cual formula un estilo distinto del de los fríos héroes DC. La Mosca recibe sus poderes de una fuente mágica, y en su identidad secreta es un niño huérfano. Donde Schwartz y su gente plantean cartesianas tramas a mitad de camino entre lo ingenioso y lo didáctico, Simon y Kirby despliegan un drama humano de orfanatos tétricos, niños hambrientos y mal vestidos y pasiones atrancadas en los varaderos del odio, la envidia y la codicia. Kirby, que andaba necesitado de trabajo tras acabar de mala manera su relación laboral con DC entre 1956 y 1959 y que estaba realizando *Sky Masters*, su tira de prensa junto a Wally Wood y Dick Ayers, también fue reclutado por Stan Lee, desesperado por reflotar una empresa que subsistía malamente desde los años 40 y que en esos momentos no tenía ni media docena de empleados en plantilla. Evidentemente, lo primero que se les ocurrió a Lee y Kirby para sacar a Marvel del callejón de las historias de monstruos fue inventar un grupo de superhéroes a la usanza de la Liga de la Justicia de América. Pero para hacerlo debían sortear una dificultad: en aquellos momentos, Marvel era tan pequeña que su distribución estaba en manos de DC, y ésta no quería distribuir material que pudiera hacer la competencia a sus flamantes enmascarados. Ni corto ni perezoso, Kirby tomó un concepto que había desarrollado poco antes para DC, el de los Challengers of the Unknown, dotó a los personajes de poderes (y no demasiado originales, la Antorcha Humana es un revival de los años 40, la elasticidad de Mister Fantástico recuerda a la de Plastic Man, la invisibilidad de Sue Storm es un clásico, y la Cosa es poco más que un monstruo de los de *Tales to Astonish*), los despojó de disfraces para disimular, los entregó a la aguda dialoguización de Lee y ¡presto! los Cuatro Fantásticos ya están listos para servir (*Fantastic Four* 1, noviembre 1961). Lo demás es, sin duda, la parte más conocida de la historia de los superhéroes, el rápido desembarco de los Hulk, todavía a medio camino entre la criatura de los 50 y el nuevo superhéroe, Namor, Spider-Man, Thor, Hombre Hormiga, Iron Man, Dr. Extraño, los Vengadores, la Patrulla-X, Capitán América, Daredevil, Estela Plateada, la Pantera Negra y los Inhumanos entre 1962 y 1965.

Los superhéroes Marvel eran nuevos en un sentido mucho más revolucionario que los de DC, y no sólo porque la gran mayoría no eran revivals de creaciones de los años 40, sino porque en su forma y en su esencia estaban a años luz de la mayestática perfección de la Liga de la Justicia de América. No hay más que comparar la pureza de este nombre con la fuerza de su contrapartida marveliana, los Vengadores, para comprender que se trata de fibras distintas. Justicia frente a venganza. Razón frente a pasión. Mesura frente a hipérbole. Frente al blanco civismo de DC, Marvel estrena un modelo plagado de humanas imperfecciones. Los héroes DC sólo tenían debilidades cuando lo pedía el argumento: si el anillo de Linterna Verde no hubiese sido impotente frente al color amarillo, o si Superman no hubiera tenido el talón de Aquiles de la kryptonita, a los guionistas les



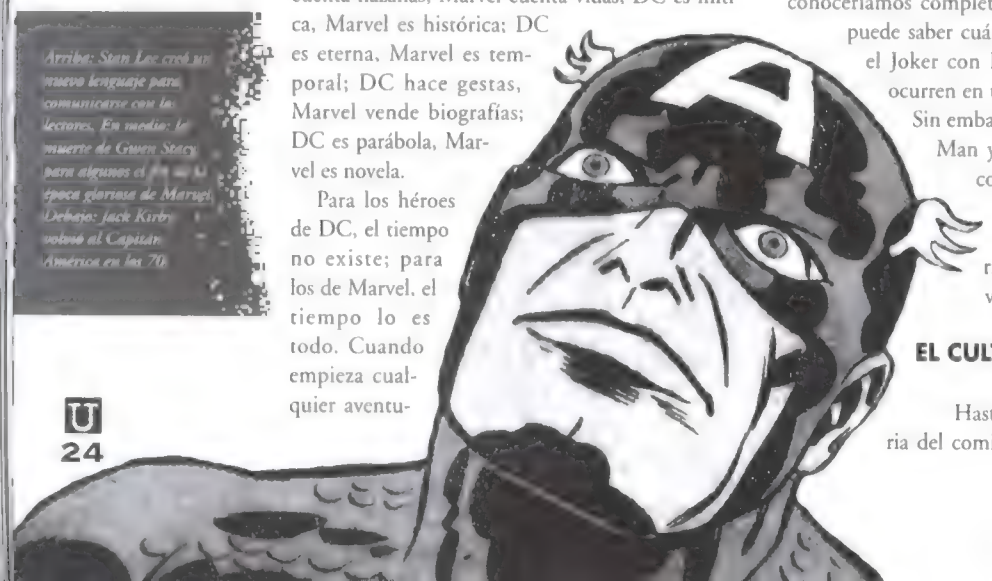
hubiese resultado casi imposible darles hazañas que realizar todos los meses. Son imperfecciones, en todo caso, que limitan y lastran únicamente el lado superhumano del personaje. Las criaturas de Marvel, sin embargo, padecen un cúmulo de desdichas en su identidad privada (la cojera de Donald Blake, la ceguera de Matt Murdock, el corazón débil de Tony Stark) de las que se liberan al adoptar la guisa de héroes. Esta distinción es significativa porque revela dónde está el interés de cada editorial: mientras que DC se fija en las superobras de sus superhombres, para los cuales la vida privada es secundaria, cuando no un mero disfraz conveniente, Marvel ofrece un grupo de seres humanos situados en la difícil posición de poseer unos poderes y tener que ejercerlos, les guste o no. Así, mientras unos producen una especie de colosalismo pirotécnico, los otros construyen una comedia humana. DC hace ciencia recreativa, Marvel hace costumbrismo en un mundo fantástico.

Desde el punto de vista del argumento, las historias de DC son más completas, más ricas, mejor estructuradas y más ingeniosas. Pero carecen de la emotividad que producen los más complejos actores marvelianos. La diferencia básica, fundamental, que determinará el comportamiento de ambos panteones heroicos hasta nuestros días, es la siguiente: DC cuenta hazañas, Marvel cuenta vidas; DC es mítica, Marvel es histórica; DC es eterna, Marvel es temporal; DC hace gestas, Marvel vende biografías; DC es parábola, Marvel es novela.

Para los héroes de DC, el tiempo no existe; para los de Marvel, el tiempo lo es todo. Cuando empieza cualquier aventura de Batman y Robin, los personajes se hayan en perfecto equilibrio. Un elemento díscolo desencadena la acción (la aparición de algún villano disfrazado), Batman y Robin reaccionan, someten al enemigo y restituyen el equlibrio, completando el círculo al final de una historia que deja a nuestros héroes exactamente en el mismo punto en el que estaban al inicio. No han sufrido desarrollo alguno como personajes porque no son personajes, son iconos que representan una serie de rasgos inalterables. No ha pasado por ellos el tiempo, porque sus aventuras son intercambiables. Poco importa que se altere el orden de las historias y se publiquen de manera distinta a la conocida, se podrían leer con idéntica coherencia, ya que, a pesar de las diferencias de estilo que puedan mostrar distintos autores de épocas diferentes, desde Dick Sprang hasta Neal Adams pasando por Carmine Infantino, Gil Kane y Bob Brown, los elementos básicos de la historia permanecen inalterados. Si el Joker regresa, no importa de dónde regrese. Su regreso es cíclico, mítico, inevitable, no requiere más explicaciones, es sencillamente necesario.

Los nuevos héroes Marvel, sin embargo, estarán afectados por el tiempo. Sus aventuras conservan la parte del conflicto contra el villano, reclamo colorido y comercial para la chiquillería, espectáculo por el que ha pagado el lector. Pero añaden una nueva dimensión, la dimensión histórica y biográfica. Mientras que en DC lo esencial es que las cosas queden al final como estaban al principio, como siempre han sido, en Marvel lo fundamental es que las cosas hayan cambiado al final de la historia, que los personajes hayan avanzado hasta un nuevo punto en su existencia. Que hayan envejecido. DC cuenta el mundo entero cada mes, con toda la información necesaria completa y satisfactoriamente contenida en cada episodio. Cada tebeo de Marvel, sin embargo, es sólo un capítulo dentro de una historia más larga, una historia que es la vida del protagonista (o del mismo Universo-Marvel, a mayor escala), y que hipotéticamente conoceríamos completa al acabar la serie. Nadie puede saber cuántas veces se ha enfrentado el Joker con Batman, sus conflictos no ocurren en una sucesión de momentos. Sin embargo, las peleas entre Spider-Man y el Doctor Octopus están contadas, no ya en número, sino en que cada una es consecuencia de la anterior y se alimenta de la previa en su desarrollo.

Arriba: Stan Lee creó un nuevo lenguaje para comunicarse con los lectores. En medio: la muerte de Gwen Stacy para algunos el [illegible] época gloriosa de Marvel. Debajo: Jack Kirby volvió al Capitán América en los 70.



EL CULTO

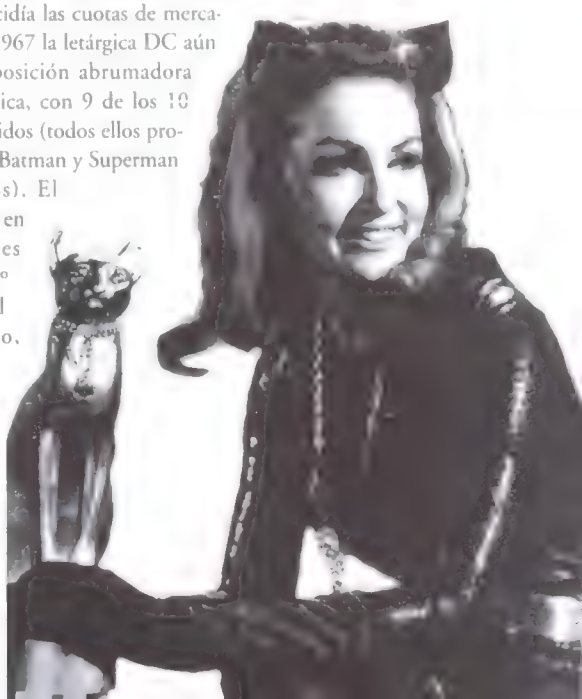
Hasta ese momento en la historia del comic book, no existían aficio-

NSIDE THE EETING OOM, HERE THEY HAVE BEEN INED BY IPERMAN D SNAPPER ARR, THE ORIES OF HE CARD- NTROLLED RIO ARE QUICKLY TOLD...
WE'LL HAVE TO DEAL WITH THESE CARD-CROOKS! THE OTHER MEMBERS ARE INVOLVED IN CRITICAL CASES OF THEIR OWN!
WHO NEEDS THEM? THEY'D ONLY GET IN OUR WAY!
POOR HAWKMAN! HE'S ALL SHOOK UP! HE JUST CAN'T HELP SQUABBLING WITH EVERYONE!

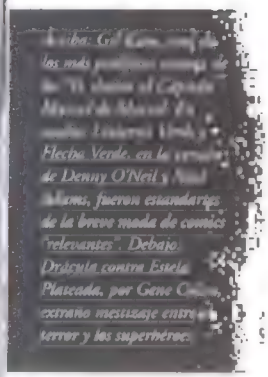
nados, existían lectores aislados. Schwartz empezó a publicar sus cartas y direcciones completas en los *Flash-grams*, la página de correo de *Flash*, y Stan Lee remató la faena con su cháchara desenfadada en los correos de Marvel y sus comentarios y cotilleos desde la redacción. De pronto, los lectores ya no estaban aislados. Ahora un chaval de Nueva York podía escribir a ese lector de Wisconsin que también pensaba que el Mandarín era el enemigo más temible del Hombre de Hierro y compartir opiniones. Así empezaron a circular de buzón en buzón fanzines sobre el género, al estilo de los que en los años 20 hacían el mismo Schwartz y Weisinger sobre la literatura de ciencia ficción. *Alter Ego*, de Roy Thomas y Jerry Bails, y *Comic Art* de Don y Maggie Thompson, convirtieron un simple entretenimiento con el que matar las horas en una afición a la que se dedica un buen número de energías y pensamientos. A mediados de la década se celebraron las primeras convenciones. Antes, en 1961, se habían otorgado los primeros premios concedidos por los fans, los Alleys, que pronto serían testigos del cambio en los gustos del público más fanático, desplazándose de Linterna Verde y Hawkman a los Cuatro Fantásticos y Spider-Man. Evidentemente, el público no prefería los tebeos Marvel porque razonase "Hum, sus cualidades novelescas afectan a mi emotividad de una manera superior a la de los atildados mitos de DC", sino que respondía a una serie de factores mucho más obvios: Stan Lee había sabido vender maravillosamente su producto, utilizando un lenguaje coloquial, que trataba al lector con familiaridad, potenciando las firmas y el prestigio de sus artistas (DC no incluyó créditos hasta 1968) y, en resumidas cuentas, colocando sus comic books dentro de la corriente de protagonismo juvenil y pop que iba a marcar la década. Junto a la labor promocional de Lee, Marvel también se benefició de los mejores años de Jack Kirby, que en la cumbre de sus facultades creativas rompió todos los moldes establecidos sobre cómo hacer tebeos (narrativa, composición) y fundó un nuevo modelo que dejaba instantáneamente anticuadas las comedidas ilustraciones de los primeros espadas de DC.

Así, Marvel levantó la cabeza de la crisis y escribió su leyenda, pero eso no quiere decir que dominase el panorama instantáneamente. El mercado de los comic books había quedado irremediablemente mutilado tras la debacle de 1954, y la creación y el aprovechamiento del nuevo filón de los fans, personas dispuestas a comprarse cualquier cosa que ponga en la calle su querida editorial, era un alivio, pero no una solución para recuperar la grandeza perdida. Los tebeos seguían vendiéndose exclusivamente en quioscos y supermercados, de manera que el gran público general (ahora pequeño público general) seguía siendo quien decidía las cuotas de mercado. Por eso, en 1967 la letárgica DC aún mantiene una posición abrumadora mente hegemónica, con 9 de los 10 títulos más vendidos (todos ellos protagonizados por Batman y Superman y sus derivados). El único infiltrado en el hit parade es *Archie*, en el 4º puesto. Marvel está subiendo, pero su mejor baza, Spider-Man, se tiene que conformar con el 14º puesto. Por eso y por la Bat-

Arriba: la Liga de la Justicia de América ilustrada por Mike [illegible] y, un discípulo de Alex Toth. Debajo: Julie Newmar, Catwoman. La serie televisiva de Batman marcó el apogeo de la [illegible]



manía desatada por la serie televisiva del Hombre Murciélago, claro. Aupándose en los hombros de Adam West y Burt Ward, los superhéroes gozaron del favor popular como una de tantas modas pasajeras durante 1966 y 1967, años cumbre de la Edad de Plata, que rápidamente se vería pisoteada por las pezuñas de las vacas flacas. Para crecer con mayor libertad, Marvel firmó contrato con una nueva distribuidora a partir de 1968, lo que le permitió doblar el número de sus "producciones pop". *Journey Into Mystery, Tales to Astonish, Strange Tales* se dividieron en dos. Personajes como el Capitán Marvel (sin ninguna relación con el de Fawcett) obtuvieron su propia cabecera. Hasta principios de los 70, Marvel seguirá en proceso de ampliación continua, mientras que DC lucha (o quizás el problema es que no lucha) por no perder posiciones. Es interesante observar que, al igual que en los 40, la gran eclosión creativa se concentra en tres años, y pasado ese momento (cuyo final podríamos establecer en 1964) los superhéroes funcionan por pura inercia, reutilizando constantemente los personajes y conceptos establecidos al principio. En 1970 el líder del sector es *Archie* (515.356 ejemplares al mes). *Superman* llega a los 511.984 y *Spider-Man* se queda en 373.303.



Arriba: Gil Kane, uno de los más prolíficos artistas de los "70, dibuja al Capitán Marvel de Marvel. Y a su lado, Linterna Verde y Flecha Verde, en la versión de Denny O'Neil y Neal Adams, fueron estandartes de la breve moda de comics "relevantes". Debajo, Drácula contra Estela Plateada, por Gene Colan, extraño mestizaje entre terror y los superhéroes.

HISTORIAS DE VAMPIROS

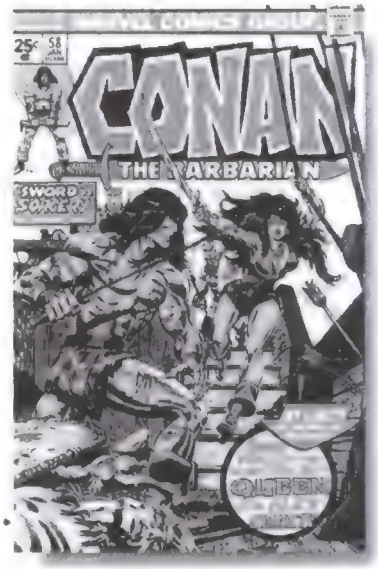
Los 70 verán librarse una gran batalla entre Marvel y DC por el control del mercado. En realidad, quizás sería más concreto hablar de una minúscula batalla, ya que la tarta a repartir es cada vez más pequeña. En 1974 sólo había en funcionamiento 6 editoriales de comic books: Marvel, DC, Archie, Charlton, Gold Key y Harvey, el número más pequeño desde 1936, lo cual da idea de lo desolador del panorama. En todo caso, las estrategias de los 70 serán planteadas por nuevos profesionales, como Roy Thomas, director editorial de Marvel, que procede del mundo de los fanzines y que, a diferencia de los editores y guionistas de antaño, es un enamorado del medio y de su historia. Los tebeos de superhéroes cada vez más responderán a las exigencias de los lectores conversos. Los superhéroes genuinos pierden fuelle: Superman y Batman, transformándose desesperadamente para mantener cierto aspecto de vigencia, caminan ya por su cuarta década de existencia; los personajes de Marvel, aunque más frescos, superan el número 100. No se crean superhéroes nuevos de relieve. Marvel toma la iniciativa (imitada por DC a cada paso) de tantear otros géneros, temiendo que el manantial de los enmascarados se haya secado. Así, se fomentan los magazines en blanco y negro y los títulos de espada y brujería, terror, artes marciales, ciencia ficción. La relajación del Comics Code a partir de 1970 permite la aparición de vampiros y muertos vivientes, así como el tratamiento de las drogas en *The Amazing Spider-Man* (que de hecho llegó a aparecer sin el sello de aprobación en la portada para relatar la adicción de Harry Osborn) y *Green Lantern*. Pero las editoriales son conscientes de que su público cada vez más se encuentra entre los iniciados, así que juegan a disfrazar de superhéroe cualquiera de las modas del momento: las películas de "Blaxploitation" se filtran en *Luke Cage, Hero for Hire* y *Black Lightning;* la liberación de la mujer en *Ms. Marvel;* la ciencia ficción en *Starlord, Killraven* y *Los Guardianes de la Galaxia;* el frenesí por las artes marciales en *shang-chi, Puño de Hierro* y *Karate Kid;* el horror en *Morbius, El Hombre Lobo* y *La Cosa del Pantano;* la fantasía heroica en *Conan* y *War-*

NOW TO NOTHING, SURFER.
WHAT? I DIDN'T HEAR HIM APPROACH.
OF COURSE YOU COULDN'T, FOOL.
HOW COULD YOU HOPE TO HEAR THE MIST IN THE BREEZE?

lord. Ninguno de estos personajes (hubo muchos otros más) son realmente superhéroes, pero todos lo parecen y responden cuando se menciona la palabra en los 70. Los verdaderos superhéroes eran los de siempre, pertenecían a la década anterior y habían dado un paso atrás, hacia el segundo plano. Ni Marvel ni DC habían encontrado aún la piedra filosofal que diera vida al medio en el futuro, pero estaban a punto de hacerlo.

En 1975 las hostilidades entre las dos grandes entraron en etapa de guerra abierta. Con el fin de ahogar al rival, ambas casas inundaron el mercado de nuevos títulos. No se trataba tanto de conquistar al lector con una variedad de tebeos como de aplastar al enemigo con el puro volumen físico del producto, de desplazarlo de la estantería de ventas. Para DC, el resultado fue desastroso. De las más de 50 colecciones nuevas que lanzó en 3 años, sólo sobrevivieron 6. 1978 fue el año de la implosión, y la confirmación de que DC quedaba relegada a un papel subalterno en el teatro del comic book. Como respuesta a la catástrofe, concibió la fórmula de supervivencia a bajo nivel: la miniserie, que estrenaría con los 3 números de *World of Krypton* (1979).

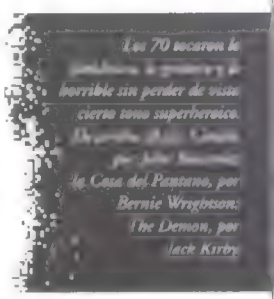
Marvel rebuscó en lo más profundo de su catálogo de personajes para contestar a DC con la misma munición. *The Invaders*, *Black Panther*, *Devil Dinosaur*, *The Champions*, *Howard the Duck*, *Machine Man*, *Peter Parker*, *The Eternals*, colecciones escasamente justificadas y de éxito casi nulo ardieron en la refriega, pero entre ellas se deslizó también el germen de su futura hegemonía: el relanzamiento de la colección más oscura de todas las creadas por Lee y Kirby durante los 60, que llevaba 6 años cancelada y respirando en el coma de las reediciones. *The Uncanny X-Men*.

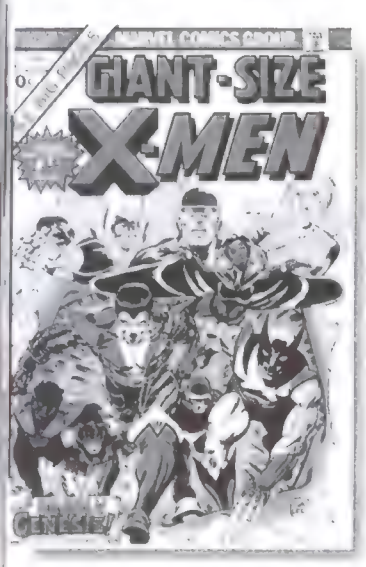


MUNDO MUTANTE

La nueva Patrulla-X fue un hallazgo extremadamente afortunado. Aunque creada por Len Wein y Dave Cockrum, su éxito hay que atribuírselo a Chris Claremont y John Byrne, que fueron quienes la recogieron en los valles estériles y la llevaron a las cimas de la dominación mutante.

Su éxito no fue repentino, sino levantado paso a paso, desde mediados de los 70 hasta la primera mitad de los 80, momento en que floreció definitivamente. A diferencia de sus contemporáneos, la nueva Patrulla-X sí era un genuino grupo de superhéroes, y no otra cosa más o menos forzada a encajar en el molde. A diferencia de los superhéroes originales, la Patrulla-X sí era fresca, no la enésima operación de cirugía estética para Spider-Man o Batman o una versión poco disimulada de los superhéroes de quince años antes, como Nova. Pero, aunque no se trataba de un plato recalentado, la Patrulla-X no habría podido existir sin todos los años previos de tebeos de superhéroes. Claremont y Byrne, conocedores de la tradición del género, hicieron un admirable resumen, refinamiento y actualización de lo más aprovechable que se había hecho en el campo, tanto gráfica como literariamente, y lo presentaron combinado con un elemento irresistible: la impredicibilidad. A estas alturas, ya pocas sorpresas cabía



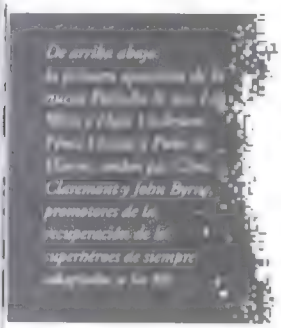


esperar de Superman o el Capitán América, demasiado limitados por sus propias convenciones. Sin embargo, en la Patrulla-X podía pasar cualquier cosa, y sus autores conducían sabiamente la acción de manera que el lector siempre tuviese la sensación de que ese algo terrible iba a ocurrir precisamente el mes que viene. La Patrulla-X era un producto de su tiempo, y el artículo ideal para los fans. DC contestó con *The New Teen Titans*, en su momento una réplica contundente, pero a la larga de menor resistencia comercial. En el resto del horizonte, sólo Frank Miller se alzó para hacer de *Daredevil* otro título novedoso, vivo, moderno.

Ese es el momento en el cual los fans se convierten en un factor realmente decisivo dentro del balance de cuentas y, por lo tanto, de las decisiones que toman los editores. El fandom ha crecido al mismo tiempo que el público masivo disminuye, de manera que en un mercado cada vez más reducido empieza a ser atractivo vender más variedad de tebeos a menos personas que menos variedad de tebeos a más personas. En 1981 Marvel dio el paso de experimentar con la venta directa a través de las librerías especializadas que habían ido surgiendo durante los 70. La prueba, realizada con el número 1 de *Dazzler*, una de las primeras secuelas mutantes, fue un éxito rotundo con 400.000 ejemplares vendidos, lo cual dio origen al *Direct Market*, un mercado exclusivo de librerías que tienen mayor descuento pero no pueden devolver las copias sobrantes. Ese mismo año empezaría a funcionar Pacific Comics, editora de trabajos de Kirby como *Captain Victory* o *Silver Star* que sólo vendería en librerías especializadas, prescindiendo de los puntos de venta tradicionales. Junto con First, Eclipse, Comico y otras, Pacific dio vida a un escenario que en su momento parecía tentador: en vez de combatir la crisis de público, cebar al público que nos queda.

DINERO, DINERO

En los 80 la industria del comic book, siguiendo el signo de los tiempos, se lanzará a por el dinero sin ningún pudor. Todos los intentos de diversificación artística de la década anterior serán olvidados (hoy en día sólo permanece abierta una colección entre todas las lanzadas por Marvel durante los 70, *Peter Parker*, retitulada *Spectacular Spider-Man*), y Marvel y DC asistirán estupefactas a las maniobras de las independientes, que acabarán sucumbiendo por la asfixia del Direct Market que les da de comer. Marvel, gobernada implacablemente por el editor jefe Jim Shooter, comercializará nuevos formatos más rentables económicamente (es decir, más caros, como la novela gráfica), se apuntará a tediosas cirugías estéticas como la línea Epic, propiedad de los autores, e institucionalizará las fórmulas artificiosas de promoción a raíz del éxito de las macrosagas *Secret Wars* (1984) y *Secret Wars II* (1985), que esclavizan aún más el bosillo del explotado fan y ahuyentan al público no iniciado y al lector casual. DC, relegada al papel de competencia, intenta refrescar la imagen de sus cascados mitos a mediados de la década, utilizando para ello la espoleta de *Crisis on Infinite Earths* (1985), una maxiserie al estilo de *Secret Wars* que tiene la función no tanto de barrer la historia previa del Universo DC como de marvelizarlo, intentando someter a los Superman, Batman, Wonder Woman y demás a una continuidad biográfica de nuevo cuño. Sin embargo, lo más relevante que

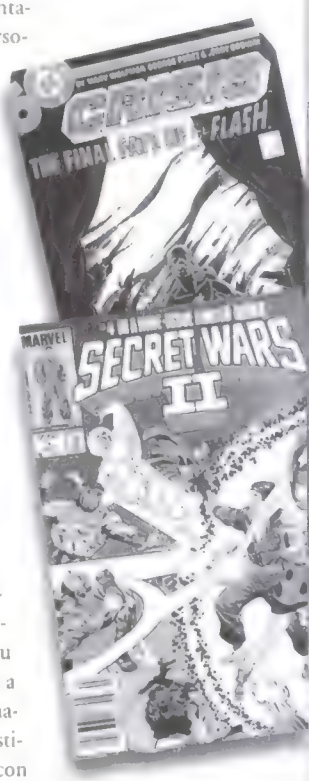


De arriba abajo: la primera aparición de la nueva Patrulla-X con Claremont y John Byrne, promotores de la recuperación de los superhéroes de siempre adaptados a los 80

ofrecerá DC en esta época será el producto de los esfuerzos individuales de algunos autores, como Alan Moore y Frank Miller, que produjeron tebeos tan admirables por sus virtudes intrínsecas como nocivos por el mal uso que se dio a su influencia. *The Dark Knight Returns* y *Watchmen*, que podían haber sido corolarios perfectos del género, sirvieron sin embargo para animar un conjunto de tebeos espurios que se han hundido en un socavón artístico y comercial en su intención de contentar a lectores más adultos sin resignarse a abandonar a los consumidores de superhéroes.

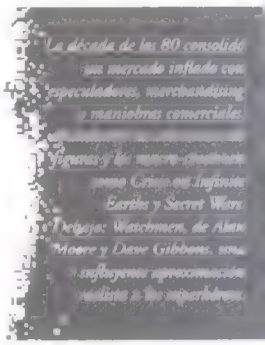
Los 80 acabaron con el paroxismo de la autofagocitación en el medio. Absurdos especuladores, viendo que las publicaciones de fans atribuían precios exorbitados a los tebeos antiguos más solicitados por los coleccionistas, tuvieron la peregrina idea de invertir en stocks de comic books. Estas ventas ficticias, alentadas en un escenario de estrategias editoriales que venden los nombres de los autores como si fuesen estrellas de cine y con continuos lanzamientos de números 1 de títulos nuevos como reclamo fácil, provocaron cifras tan ridículamente hinchadas como los 7 millones de copias del *X-Men* 1 de Jim Lee. También se propició el enriquecimiento de una serie de profesionales que, conscientes de los mecanismos del mercado, decidieron incrementar sus propios márgenes de beneficio prescindiendo de la editorial intermediadora. Así, en 1992 Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld y otros abandonaron Marvel para fundar Image, que instantáneamente modificaría el mapa del poder en el comic book al convertirse en una tercera fuerza a tener en cuenta. Artísticamente, sin embargo, el impulso renovador que podía haber venido de Image nunca llegó. Sus creadores sólo saben hacer los mismos tebeos que hacían en Marvel, y han carecido del talento y la continuidad necesarios para plantear alguna propuesta realmente revolucionaria, aunque al menos de manera superficial sí han conectado con el espíritu del momento, pro-

bablemente por partir de un punto cero. No obstante, ha sido una conexión fugaz que, pasada la efervescencia inicial, es cada vez más difícil repetir. Image se ha articulado sobre diversos estudios que, como en el caso del WildStorm de Jim Lee, funcionan de manera casi idéntica a las "shops" de los años 40, es decir, como cadenas de montaje que fabrican tebeos absolutamente despersonalizados. Con la incorporación de Marvel como cliente de estos "sellos" se ha acentuado aún más este paralelismo que en cierta manera cierra el círculo de medio siglo de comic book americano. Aunque lo tradicional, y cómodo, es quejarse de las tropelías de los editores, queda claro lo que ocurre cuando son los dibujantes los que mandan.



WHAT IF

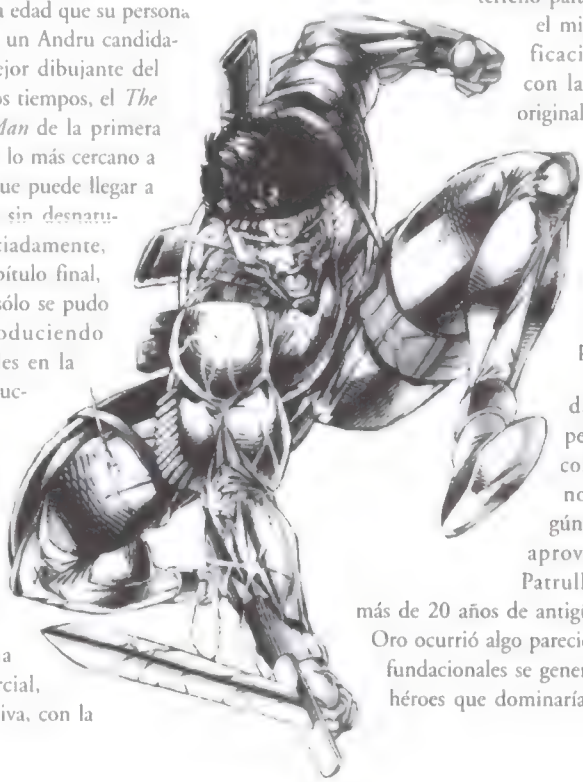
A las puertas del año 2000, los grandes iconos de DC permanecen inalterablemente activos dentro de su crisálida intemporal, insertos en continuidades que, por complejas que parezcan (Superman ha cambiado de poderes, el Linterna Verde de la Edad de Plata ha muerto, etc.) serán desmanteladas de un plumazo cuando se estime conveniente, para relanzarse una vez más con su pálido fulgor habitual. Marvel se ha agarrado a la Patrulla-X, visto que todos sus demás personajes son sólo cadáveres ambulantes. Los 4 Fantásticos, Iron Man y los demás eran personajes con una vida y una historia que contar, y esa historia ya se contó hace más de veinte años en la mayoría de los casos. Es muy difícil creer que Peter Parker haya soportado todas las vivencias que ha soportado desde 1962 hasta ahora. Digamos que a partir de 1975 empezó a ser demasiado para la capacidad de crecimiento del personaje. Fue precisamente en ese año cuando alcanzó su plenitud como obra, hasta el


La década de los 80 consolidó un mercado inflado con especuladores, marchandising y maniobras comerciales:
Títulos y los nuevos creadores como Crisis en Infinitos Tierras y Secret Wars
Trabajos: Watchmen, de Alan Moore y Dave Gibbons, una influyente aproximación realista a los superhéroes.

Arriba: Frank Miller, con obras como Daredevil: Born Again [illegible] marcó las cumbres artísticas de los últimos 15 años.
Debajo: Rob Liefeld, autor de Youngblood, no.

punto de que desde aquí lo propongo como cumbre histórica del tebeo de superhéroes y modelo de máxima eficiencia. Gerry Conway y Ross Andru producían historias para un público universitario de 18 años, un público inteligente que deseaba lecturas inteligentes y que había asistido al razonable crecimiento de Peter Parker y su entorno desde los decorados suburbanos y adolescentes de la casa de tía May a la comedia romántica urbana de veinteañeros proyectada sobre el telón de fondo de las amenazas del Escorpión, Misterio, el Tarántula y el Chacal. Con diálogos y escenas admirablemente escritas por un Gerry Conway que tiene la misma edad que su personaje y dibujadas por un Andru candidato al trono de mejor dibujante del género de todos los tiempos, el *The Amazing Spider-Man* de la primera mitad de los 70 es lo más cercano a un tebeo adulto que puede llegar a ser un superhéroe sin desnaturalizarse. Desgraciadamente, también es un capítulo final, más allá del cual sólo se pudo continuar introduciendo rebajas inaceptables en la dignidad del producto.

La misma Marvel ha reconocido implícitamente el punto muerto al que han llegado sus personajes, no sólo desde una perspectiva comercial, sino también creativa, con la maniobra *Heroes Reborn*, descrita acertadamente por Mike Carlin, director editorial de DC, como "*una vieja idea de DC*". *Heroes Reborn* intenta realizar el proceso de conversión en mitos de los cansados protagonistas de la Era Marvel, ignorando la extenuante "continuidad" previa de los 35 años anteriores y utilizándola como humus sobre el que construir un nuevo conjunto de referencias que identifiquen más sucintamente a los héroes, sin atarlos al lastre de una larga vida demasiado increíble a estas alturas. Aunque tras el período *Heroes Reborn* los héroes vuelven a la "continuidad normal", este experimento de mitificación, impensable en la Marvel clásica y viva, prepara el terreno para dar futuros pasos en el mismo sentido. La mitificación es incompatible con la magia de la Marvel original, y produce un estatismo inevitable en los personajes, pero es la única salida para mantener cierta fertilidad y, de todos modos, esa magia original ya se había perdido hace mucho.

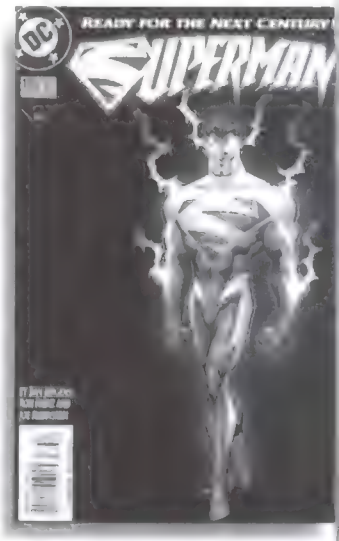


La devastadora realidad es que desde el período 1959-1964, el comic book americano no ha producido ningún título de superhéroes aprovechable, excepto la Patrulla-X, y éste tiene ya más de 20 años de antigüedad. En la Edad de Oro ocurrió algo parecido: en un par de años fundacionales se generaron todos los superhéroes que dominarían la época. Pero esos

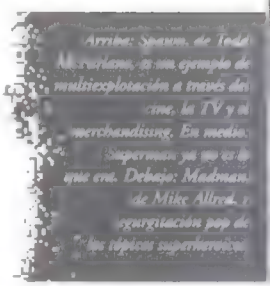
superhéroes no tuvieron que durar ni siquiera diez años, antes de dar el relevo a otros géneros. Ahora ese relevo no se ha producido, el mercado ha caído en manos de los fans y se ha comprimido exageradamente, y nadie se atreve a probar otra cosa, ni parece que haya nadie dotado del talento necesario para imaginar una nueva manera de hacer tebeos, entre otras cosas porque los profesionales de hoy han crecido alimentados de superhéroes como dieta exclusiva.

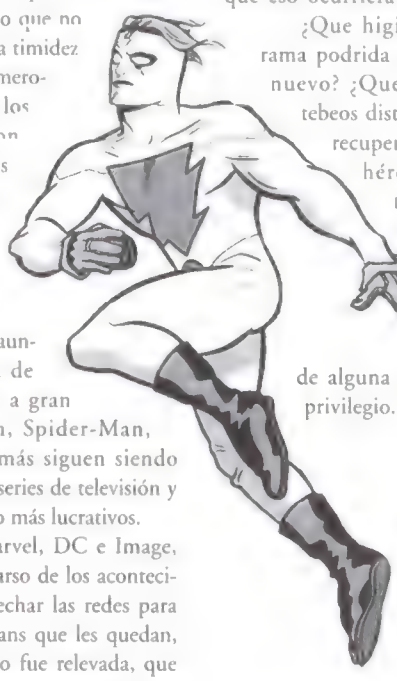
La Patrulla-X, el único éxito del momento, ya no funciona. Su éxito es sólo comparativo, se basa en el mayor fracaso de sus competidores, pero una colección que pasa de 700.000 a poco más de 100.000 ejemplares vendidos cada mes en poco menos de 5 años es una colección tocada de muerte. Hace casi treinta años que el comic book necesita el barrido que no se llevó a cabo en los 70 por la timidez de los editores, demasiado temerosos de perder a los fans de los superhéroes para buscar con decisión otro público mas adulto, y ahora ya es casi imposible que eso ocurra. Las editoriales de tebeos son sólo parte de engranajes mayores dedicados a la producción de ocio de masas, y aunque los ingresos por venta de cómics sean insignificantes a gran escala, Superman, Batman, Spider-Man, Spawn, el Cuervo y los demás siguen siendo materia prima para películas, series de televisión y merchandising diverso, mucho más lucrativos.

En las redacciones de Marvel, DC e Image, resignados ya a no variar el curso de los acontecimientos, se conforman con echar las redes para que no escapen los últimos fans que les quedan, los de una generación que no fue relevada, que está entre los 25 y los 35 años, en una edad en la que tendrían que haber dejado de leer tebeos de superhéroes, y que se alimenta de la nostalgia desleída y monótona que tocan los Kurt Busiek, Mark Waid y figurones del pasado como George Pérez. Este público se ha apropiado de los superhéroes hoy en día, y es un público que en su infantil empeño por no crecer, por recuperar los tebeos que leían de pequeños y que siguen siendo lo único que necesitan, asistirá complacido al estrangulamiento de un género cada vez más enroscado sobre obsesiones que, de viejas, ya parecen patológicas. El interés de estos lectores por los superhéroes no nace de lo que son, sino de lo que fueron, y las editoriales se entregan resignadas a continuos intentos de recuperar la vieja magia, desechando invocar una magia nueva. Paradigmático es el caso de Image que, contando exclusivamente con colecciones de nuevo cuño, cada vez dedica más esfuerzos a construirse la ilusión de un pasado ficticio del que extraer resortes nostálgicos, aceptando así su condición de mero trasunto de Marvel y DC.



A estas alturas, leer superhéroes intensivamente no es tanto cultivar una afición como prolongar un vicio ¿Cómo habrían sido las cosas si en la sucesión de ciclos naturales los superhéroes Marvel y los de la Edad de Plata de DC hubieran fenecido alrededor de 1973 para regresar, completamente remozados, hacia 1980? ¿Sería posible que eso ocurriera en los próximos diez años? ¿Que higiénicamente se cortase una rama podrida para que creciese un retoño nuevo? ¿Que tuviéramos unos años de tebeos distintos, aunque sólo fuera para recuperar más adelante unos superhéroes sanos y vigorosos? Me temo que es difícil imaginar eso, porque ahora, como al principio, no parece que al comic book le queden otra cosa que los superhéroes. Pero, de alguna forma, eso ya no parece un privilegio.


Arriba: Spawn, de Todd
McFarlane, es un ejemplo de
multiexplotación a través del
cine, la TV y el
merchandising. En medio:
Superman ya no es lo
que era. Debajo: Madman,
de Mike Allred, y
exageración pop de
los tópicos superheroicos



Trajano Bermúdez

Me gustaría empezar trazando un poco tu primer contacto con los superhéroes: saber si de pequeño ya eras lector de tebeos en general y, en un momento dado, comenzaste a leer tebeos de superhéroes.

Nosotros pertenecemos a lo que alguien definió como la "generación Vértice".

Recuerdo que a mí, de muy pequeño, me regalaban los cuentos troquelados de Toray, aquellos de la ratita y el nosequé, y el soldadito y nosecuantos, con unos dibujos muy grandes y tal. Y supongo que eso te crea una impronta en la que te decantas por unos determinados productos en los que lo predominante es el grafismo.

Yo era un empedernido devorador de cualquier cosa con viñetas, desde los libros aquellos de Bruguera, que tenían dos páginas de texto que nunca nadie leyó y dos páginas de supuesta historieta que leímos todos, hasta las novelas gráficas juveniles... Cualquier cosa. Yo llegué a los superhéroes después de haber leído mucha historieta, después de haber leído *Pumby*, *Mortadelo y Filemón*, toda la etapa Bruguera, *Strumpf*, la revista aquella que me la traían de Cataluña, donde aparecían los Pitufos, el suplemento de Pueblo... Yo ya leía tebeos antes de leer superhéroes. *Mytek el Poderoso*, los primeros Vértice, *Zarpa de Acero*... Hasta que un día, en una barbería, donde te ponen tebeos para que el niño se esté quieto, alguien me dio un tebeo de superhéroes. Y aquello fue... ¡Booom! Esto es distinto, esto es otra cosa. Y a partir de ahí, me enganché.

El superhéroe llega, y llega para quedarse. No rompe con lo que había -sigues leyendo todo lo demás- pero sí marca su huella indeleble. Aquellos tebeos eran mágicos: tenían una magia, una manera peculiar de entender la ficción, de entender la fantasía, que se apartaba radicalmente de cualquiera de los tebeos que yo leía en aquel entonces, desde *Los Tres Mosqueteros* en versión historieta hasta *Dani Futuro*.

Y de aquella época, cuando empiezas a conocer los superhéroes y te vas introduciendo un poco, ¿qué es lo que

FORUM LO DIO A CONOCER EN ESPAÑA CON SUS PÓSTERS Y SUS PORTADAS; MARVEL UK Y DC LO DIERON A CONOCER AL GRAN PÚBLICO CON *DARK GUARD* Y *FLASH*. Y YA EN MARVEL, SU ESCALADA POR LAS MINISERIES *BISHOP*, *STAR JAMMERS* Y *X-UNIVERSE*, Y SU PASO POR *EXCALIBUR* HASTA *X-MEN* COMO DIBUJANTE TITULAR LO HAN CONVERTIDO EN UNA MEGAESTRELLA A NIVEL MUNDIAL. AL AMPARO DE LÁMINAS DE EL BOSCO, LIBROS DE WALT WHITMAN, MILES DE TEBEOS Y UNA FOTO DEL DIBUJANTE CARIOCA ROGER CRUZ CONVERTIDA EN DIANA DE UN PUÑADO DE DARDOS -"AL PRINCIPIO ME FUSILO ALGUNAS COSAS"-, PUDIMOS CHARLAR CON ÉL DE ALGO DE LO QUE NO ACOSTUMBRA A CHARLAR: LOS SUPERHÉROES.

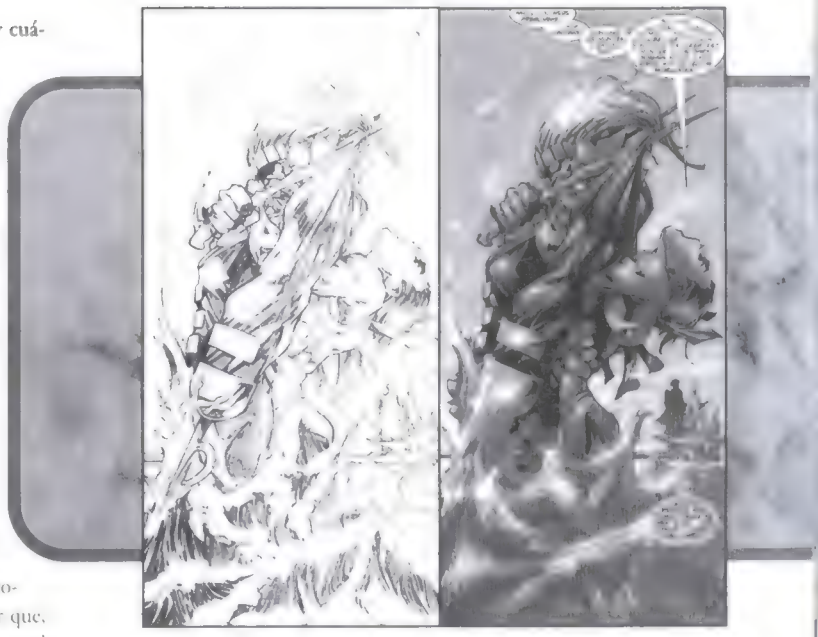
ENTREVISTA REALIZADA POR JOSÉ MARÍA MENDIZ

carlos pacheco

un hombre tranquilo

más recuerdas? ¿Qué personajes te gustaban y cuáles no?

Yo tardé en controlar el mercado de superhéroes. Vivir en un pueblo no tiene nada que ver con vivir en la capital. Yo creía que era el único lector; aunque después salieran un par más por allí dispersos, yo creía que era el único, como demuestra el hecho de que pensaba que Hank Pym y Henry Pym eran hermanos. [risas] Como se publicaban unas aventuras que no estaban enclavadas en el mismo periodo temporal, tú comprabas un tebeo de Los Vengadores y salía el Hombre Gigante, y después comprabas otro tebeo y salía el Hombre Hormiga, y en uno era Hank Pym y en el otro era Henry Pym, yo decía: "Pues estos dos serán hermanos", ¡yo qué sé! Así que ahí había un adulterio extraño, porque la Avispa estaba con dos hermanos. [risas]



Lo que más me interesaba de los superhéroes no era la parte de *soap opera*, sino considerar que, una vez desaparecido el western, el superheroe es el único reducto de la épica que queda hoy en día.

¿Recuerdas algo específico, algún momento clave?

Es muy difícil enclavarlo, por lo que se ha comentado tantas veces. En un momento en el que los tebeos llegaban con una distribución inexistente, sobre todo en provincias... Yo no tenía conciencia de un universo en donde todos los elementos coexisten y donde todo tiene una repercusión, como el fan de hoy en día, sino que compraba un tebeo y, en el mismo sitio, compraba uno de redistribución del *Sargento Rock*, que se había publicado tres años atrás. Aquí llegaban las redistribuciones, con un sello verde puesto en el lomo, que eran los que no se habían vendido en capitales. Así que yo podía estar comprando tebeos de *Los Cuatro Fantásticos* con una diferencia en el tiempo de dos o tres años.

¿Y hubo un momento concreto en que caíste en que aquello formaba parte de un todo?

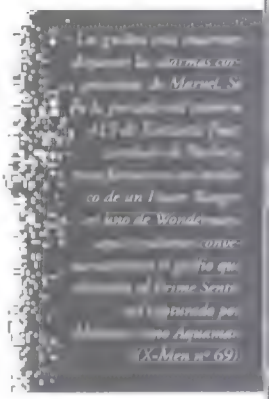
Creo que fue una cosa gradual, no se me apareció la Virgen en lo alto del tebeo Marvel, dándome instrucciones de cómo funcionaba aquello.

Probablemente el tebeo que más me impacto en mi infancia fue el *"Viaje al Interior de un androide"*. Aquello fue... el delirio, eso sí lo recuerdo perfectamente: tenía gripe, no había ido a la escuela aquel día, y mi madre me trajo para entretenerme aquel tebeo. Fueron los dos tomitos de Neal Adams seguidos, y yo no podía esperar a que llegara el tercero, con aquella emoción de la guerra kree-skrull... Que vaya decepción que me llevé cuando vi que John Buscema dibujaba el final de la saga. Yo consideré que aquello era lo mejor que se había hecho hasta entonces, y probablemente imposible de superar.

Dices que no conservas muchos recuerdos concretos, salvo lo de Neal Adams, pero yo sí que te he oído en alguna mesa redonda aludir a personajes muy típicos de los setenta que sí que parecían haberte marcado, como Puño de Hierro...

Cuando descubres el superhéroe te mueves por emociones; pero después, ya más avanzados los setenta, ya era más grandecito y se intelectualizó un poco la cosa. Te mueves por los autores, descubres a Byrne...

Los setenta implican el concepto de "superhéroe de autor", si es que se puede concebir tal cosa. Pero ya no te movías por la aventura en sí misma, sino que había una mezcla extraña entre la emoción de la aventura y, a la vez, la compresión del proceso, de la elaboración, de las personas que están detrás. Saber que un tebeo de George Pérez era distinto que un tebeo de Paul Gulacy.



Incluso descubres que existen dos editoriales que se traspasan autores, porque yo también leía los tebeos de Novaro, Vértice no tenía la exclusividad de la lectura de tebeos. Jack Kirby y Neal Adams eran las piezas capitales, los pilares sobre los que se construían cada uno de los edificios: Marvel se construía sobre el pilar de Jack Kirby, y DC pretendía construir su universo sobre el pilar de Neal Adams. Y esa es la primera vez en la que las cosas se cambian, en que un estilo, una manera de hacer la historieta que parecía exclusiva de aquellos tebeos en blanco y negro, ahora pasa a aparecer impreso en aquellos tebeos en colores que se publican de otra manera. Y entonces empiezas a comprender que existen editoriales, y que las personas que hacen esos tebeos pueden trabajar para una u otra, que existe un mundo profesional alrededor de eso. Recuerdo un caso que me pareció sublime y que me ha explicado muchas cosas de cómo funciona el medio, el caso de Rich Buckler. Resulta que Rich Buckler es un señor que trabaja a caballo para Marvel y DC, pero que cuando

trabaja para Marvel copia a Jack Kirby, y cuando trabaja para DC copia a Neal Adams. Entonces te das cuenta de que lo hace por algo, no por casualidad.

Y tú, que tomas contacto con los superhéroes en los sesenta, afianzas tu interés por ellos en los setenta, en los ochenta asistes al fenómeno revisionista, y luego a la debacle completa de los noventa, ¿qué crees que ha ido mal en el género?

Probablemente no ha ido mal nada en realidad; sencillamente hemos envejecido. Somos la primera generación adulta, por lo menos en España, que ha crecido con los superhéroes. En los sesenta no existían fans adultos de los superhéroes; en los setenta existían fans adolescentes, cuasi adultos; y ahora, por primera vez, existen fans adultos. Considero lógico que a un adulto no tengan por qué gustarle los superhéroes.

¿Piensas que es un género esencialmente infantil?

No necesariamente. Lo que quiero decir es que los editores intentan captar a un sector de público determinado, y los mensajes cifrados que vayan a encontrarse en esos tebeos irán dirigidos principalmente a esos lectores. La emoción radica en descifrar esos mensajes, en ese proceso de descubrimiento. Si tú ya tienes la Piedra de Roseta, que te la compraste hace veinte años, eres capaz de descifrar eso con un sólo vistazo, por lo tanto no vas a tener emoción. Entonces, busca otros códigos, otras fuentes.

Se pueden hacer superhéroes que no sean infantiles, pero difícilmente una editorial te va a permitir hacer esos experimentos con la Patrulla-X o con Spiderman, porque esos son los personajes que dan de comer a los accionistas de la compañía.

Pero entonces piensas que es un imperativo comercial, no una limitación intrínseca al género.

No, claro, no creo que deba serlo. Creo que *La Odisea* sigue vigente, en cierta manera, y son superhéroes los que salen ahí.

Precisamente, ahora que comentas eso, quería conocer tu opinión acerca de dos tópicos en los que suelen incidir todos los análisis de los mecanismos del género: por un lado, el que los superhéroes son una trasposición contemporánea de los panteones mitológicos, y por otro, el hecho de que responden a una fantasía si no machista, sí eminentemente masculina.

En cuanto a si los superhéroes son una trasposición de mitos culturales que vienen mutando a lo largo de la historia, me parece que tiene una cierta base; por lo menos, en principio, puede ser un argumento suficientemente sólido como para ser empleado. No sé si la conclusión puede ser esa o no, pero me parece una hipótesis de partida considerable.

Respecto a si el superhéroe es un concepto machista, pues claro.

¿Machista o masculino?

Yo ceo que machista.

Hablamos no del uso que se ha hecho del concepto, sino del concepto en sí.

No, no, yo creo que es machista y fascista, entre otras cosas porque responde a una fantasía para un público casi exclusivamente masculino, y está hecho prácticamente sólo por hombres, por lo tanto no existe el menor pudor en la mayoría de los casos para dar rienda suelta a ese machismo. Sólo tienes que ver que la mayoría de las superheroínas lleva tacones, que es una cosa absolutamente absurda.

¿Pero eso te parece algo circunstancial, lo que han hecho los autores, o crees que el concepto mismo del superhéroe está lastrado por esos factores?

No, no, el concepto del superhéroe es así, responde a una fantasía cultural real. Está claro que entre nuestros símbolos sexuales las medias, los ligueros y ese tipo de parafernalia tienen su peso. ¿Qué ocurre? Que en un mundo en el que se implican hombres y mujeres se reprime un determinado tipo de pensamiento, porque somos conscientes de que estamos coexistiendo; pero en un mundo exclusivamente masculino como el de los superhéroes no se tiene ningún tipo de pudor para hacer esas representaciones. Porque el mundo de los superhéroes es el club inglés donde sólamente entran hombres, el bar español donde los hombres se sienten libres para decir todo tipo de improperios a las tías de Telecinco que salen en la tele... Yo alucinaba cuando en otros tiempos oía a los lectores de *Patrulla-X* diciendo que las mujeres de Chris Claremont eran cojonudas porque eran reales. No, perdona, las mujeres no son así, así es la idealización de la mujer a través del hombre. Las mujeres de Claremont eran tías con tetas, la fan-

tasía perfecta: el mejor amigo del fan convertido en mujer. El fan adolescente que tiene problemas de comunicación con el sexo femenino, que ve a la mujer casi como un enemigo, como un ser extraño... Recuerdo un episodio de *Aquellos maravillosos años* donde los tres amigos iban vestidos de personajes de *Star Trek* y se enfrentaban a las mujeres, que eran una raza alienígena a la que no comprendían; aquello era cojonudo, porque realmente es así. Las mujeres de Claremont no son la Winnie de Kevin Arnold, sino el Pfeiffer con tetas; en ellas el hombre tiene todo lo que necesita, pero además tiene unas tetas para tocarlas cuando quiera.

¿Y respecto a lo del fascismo?

No hay nada más fascista que la utopía, es decir, el mundo según yo. Lo contrario de la utopía es el consenso, no la idealización de lo que yo quiero. Hay que ir a lo concreto, no a lo utópico; hay que conseguir lo que hace falta, no lo que yo me imagino. El superhéroe no es sino la exacerbación del sentimiento utópico, es decir, yo quiero que el mundo sea así, y como tengo el poder, hago lo que sea para que lo sea, sin preguntarle a los demás; me salto todo tipo de normas, cualquier tipo de consenso entre los demás miembros de la raza humana, y el mundo se hace a mi imagen y semejanza. ¿Hay algo más fascista que eso? Otra cosa es que eso quede en el campo de la fantasía; mientras que se utilice el tebeo para hacer esa especie de ejercicio de catarsis de algunos sentimientos que no son excesivamente positivos y que todos llevamos dentro, por más que intentemos reprimirlos, me parece bien.

¿Y encuentras que, como dicen algunas voces desde dentro y fuera de la industria, es un genero agotado?

Es probable que en el mundo del superhéroe se estén contando los mismos clichés generación tras generación; y quizá sea por eso que cada vez que la Patrulla-X se encuentra con los Vengadores se tengan que pelear, porque si a ti te emocionó que se pelearan la Patrulla-X y los Vengadores, una editorial puede considerar que a los lectores que a ellos les interesan, la masa de lectores que puede ir entre los doce o trece y los dieciseis, diecisiete años, les puede interesar ver cómo se pelean Cíclope y el Capitán América, a pesar de que se conocen desde hace treinta.

Pero eso es un tanto contradictorio, porque, en principio, la idea de repetir cíclicamente las cosas respondería a la necesidad de presentarlas a las nuevas generaciones, y parece que el problema de los cómics de superhéroes ha sido precisamente lo contrario, que sólo se ha alimentado a aquella primera generación según iba creciendo con las mismas cosas.

Creo que ese es un problema de los autores, no de las editoriales. Las editoriales tienen claro que quieren contentar a las nuevas generaciones, pero somos los autores los que queremos contentar a los fans que ya existen, y ahí es donde se produce esa esquizofrenia.

¿Qué te parece entonces la postura actual de Marvel, con todo el proyecto de *Heroes Reborn* y *Heroes Return*, de regurgitar las cosas y satisfacer a un público reducido de veteranos en lugar de probar suerte con una oferta nueva?

Lo que sucede es que la compañía tiene unos personajes que son absolutamente vitales, pero que no venden. Marvel puede cerrar *Skull the slayer*, puede cerrar *Omega*, puede cerrar *Los Campeones* o *Los Eternos*, pero no puede cerrar *Capitán América* o *Los Cuatro Fantásticos* porque eso sería el reconocimiento de un fracaso. Hay determinados títulos por los que una editorial tendrá que hacer lo que sea para que siempre estén en el mercado, porque son algo más que una colección, son emblemas de la compañía.

Lo que ha hecho Marvel en este caso ha sido dejar esos títulos en manos de una gente que, en principio, aparecían como sus máximos enemigos. Han intentado deshacer la maniobra Image, de cara al lector: Jim Lee vuelve. ¿Había alguna otra maniobra más espectacular que esa para crear una expectativa alrededor de *Los Cuatro Fantásticos*? Yo pienso que no. A Marvel le importaba un pito lo que se hiciese con *Los Cuatro Fantásticos*, lo que le interesaba era la campaña de publicidad que se generaba a partir del hecho de darle la colección emblema de la casa a Jim Lee. Lo que luego hiciera Jim Lee les daba igual, porque la colección no iba a durar más de un año, eso lo sabíamos todos. Entre otras cosas porque Jim Lee no iba a ser tan gilipollas de convertir en número uno permanente una colección que le hace la competencia a sus creaciones. La cosa era generar publicidad positiva para Marvel por un lado y también para Jim Lee, porque Jim Lee también ha salido reforzado con la campaña de *Heroes Reborn*.

Después, poner a Alan Davis, George Pérez o Kurt Busiek al frente de estas colecciones, yo personalmente lo considero un error. Si lo que se pretende es renovar esas colecciones, lo que no se puede hacer es dárselas a la gente que tuvo éxito hace años. Me da más la impresión de que han recurrido a lo que han tenido, porque en esta profesión no puedes recurrir a quien tú quieres en cualquier momento. Cuidado, que en absoluto intento decir nada negativo de unos tíos que son unos monstruos, sino que, simplemente, me parece que esos autores tienen capacidad para hacer otras cosas, y que esos tebeos son tebeos comerciales que deben estar en manos de otros autores más cercanos al público al que van dirigidos, como, por ejemplo, Scott Campbell o Chris Bachalo.

Pero si os fijáis, en Marvel están desapareciendo los autores menores de treinta años. Tienes que estar amarrado a la mesa de dibujo muchísimas horas, como mínimo más de diez; y si no te sientes emocionalmente vinculado con los personajes cuesta mucho estar ahí. En Estados Unidos, las nuevas generaciones de autores no sienten ningún tipo de estímulo

por trabajar en universos concretos. De hecho, la tendencia dominante es trabajar con personajes propios, como consecuencia del fenómeno Image. Los autores empiezan a verse como empresarios, no como narradores. Yo creo que los fenómenos tipo McFarlane o Jim Lee han sido tan fuertes que se han convertido en paradigmas para las nuevas generaciones de autores. Hoy día, la figura del éxito no es ese narrador que controle la técnica del medio, no es ese luchador que ha pretendido cambiar lo monolítico del medio e ir más allá; no, hoy la figura exitosa es el que ha utilizado el sistema en su propio beneficio y ha sido capaz no de cambiarlo sino de repetirlo y hacerse el dueño. Eso es lo que la gente ha visto en Jim Lee y es lo que quieren ser. Si tú ahora le das la opción a un autor de crear su propio título, con la posibilidad de tener película, serie de dibujos animados, muñecos y demás, o trabajar en *Vengadores*, los autores lo tienen clarísimo: aunque sea una lotería lo del personaje propio, prefieren arriesgarse a esa baza que a la de un título que ni les va ni les viene.

Antes, el peso de la industria era inamovible. El dibujante no podía aspirar a más, porque la gente que estaba por encima de él provenía de otros lados, y para cambiar el status tenía que luchar contra ello. Pero hoy día, el dibujante que sufre la esclavitud editorial sabe que eso es un paso en una escalera que le puede llevar a ser mañana el que pisotee a otro. Ahora el jefe es uno que estuvo en su sitio hace unos años, por lo tanto él mañana puede ser jefe. Eso, que era impensable hace veinte años, hoy es posible, y eso cambia radicalmente la situación, cambia absolutamente la ética de los profesionales. Y cuando hablo de llegar a ser jefe te hablo de ser el dueño, el amo, el *masa*.

No sé cuál es la explicación de todo esto. Creo que hay demasiados burócratas, demasiado dinero metido. Aunque parezca una burrada y un contrasentido, creo que los dibujantes estamos ganando demasiado dinero. No está mal que se gane dinero, pero hay que currarlo, hay que justificarlo. En las situaciones en las que el dinero se exacerba, todo se trastoca; empiezas a pensar más en conseguir más que en alcanzar determinados objetivos creativos.

Probablemente no es que hayan cambiado los tebeos de superhéroes, sino que los que hemos cambiado hemos sido nosotros. En cierta manera los lectores por encima de los treinta años nos hemos constituído en una especie de lobby de presión que exige a las editoriales que se publiquen cómics de superhéroes como ellos los quieren, cosa que me parece sencillamente absurda. Si no te gustan los superhéroes que se hacen hoy en día no los leas, cómprate otra cosa, que en el mundo hay muchísimas cosas.

Pero supongo que ese grupo de lectores veteranos tampoco podría ejercer esa presión si hubiera otro público más que ellos.

¡Sí existe otro público, claro que sí! Yo recibo muchísimas cartas de gente de once o doce años. Creo que el fan de más de treinta años se da más importancia de la que realmente tiene en esta industria. Siempre existirán personas que quieran que les cuenten historias, siempre. Siempre hay quienes leen tebeos. A lo mejor no de superhéroes, a lo mejor no leen *Vengadores*, pero leen *Ranma 1/2*. Tampoco tienen porqué existir los superhéroes, el mundo ha pasado dos mil años casi sin superhéroes, o con otras versiones de los superhéroes. No pasará nada el día en que los superhéroes tengan que desaparecer, desaparecerán y punto. Pero no desaparecerá la historieta. Probablemente la historieta siga, otro tipo de historieta, con otra gente, otros códigos, otras maneras de transmitir ideas a otro público.

Pero hay una implosión gigantesca de público. El público se ha reducido enormemente y los veteranos siguen ahí, de modo que, por lógica, se debería pensar que las que se han ido son las generaciones jóvenes.

Soy consciente de que los niveles de venta han bajado, pero también soy consciente de que el mercado de mediados de los noventa ha sido artificial, no era el mercado natural de los tebeos. Los tebeos dejaron de leerse y empezaron a comprarse. Una serie de autores, un determinado movimiento, cambió la estructura del mercado y lo convirtió en un mercado especulativo.

¿Y de verdad crees que fueron los autores, que ellos tenían fuerza para poder hacer eso?

Aparecen una serie de autores que empiezan a desarrollar un estilo *cool* -la palabra esa tan extraña que para los ingleses no significa absolutamente nada, pero que para los americanos lo significa todo- en el que predomina el impresionar al lector por encima de

¿Para qué molestarse en romper la norma con un diseño vertical que deja espacio al logo de colección? Ahí estaba Marvel para corregir ese error antes de que llegara a las tiendas el número 62 de [illegible], el primero de los dibujados por Pacheco, con esta portada alternativa.

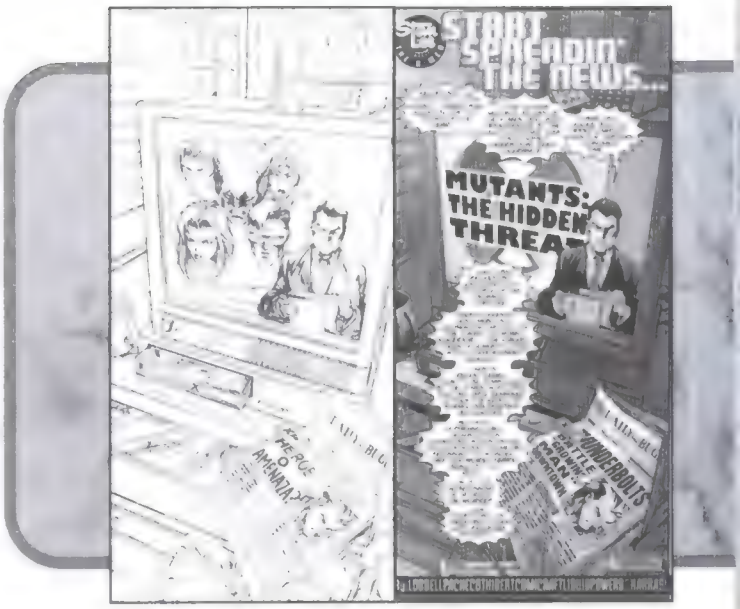
contar una historia, y la narrativa queda un poco relegada. Al mismo tiempo se consolida el mercado de librerías especializadas y los tebeos empiezan a comprarse a través de catálogos en los que se pone unos precios al material antiguo, y, además del precio, en los más caros suele poner el nombre. El lector que coge ese catálogo dice: coño, si el que se compró tal tebeo cuando salió al kiosco, dibujado por el mejor autor que había entonces, resulta que tiene ahora un tebeo que vale tanto dinero, si yo me compro ahora no una sino diez copias del tebeo que dibuje el mejor autor que haya ahora en el mercado, el día de mañana voy a tener tanto dinero también. Las editoriales son conscientes de eso y empiezan a potenciar la figura del autor como nunca se había hecho, a través del mercado de librerías especializadas, que empiezan a almacenar stock, a través de merchandising... Y llega un momento en el que el tebeo se vende única y exclusivamente por la imagen. Los autores son conscientes de que las editoriales están ganando mucho dinero con su nombre, y que ellos apenas están recibiendo beneficios de esos productos. Solución: me largo. Me monto mi kiosco y me forro. Y empiezan a producir el trabajo como ellos han hecho, conscientemente, pero ahora más todavía. Y lo que en principio era un movimiento pro-conservación de los derechos de autor acaba convirtiéndose en Marvel en pequeñito.

Las editoriales empezaron a recibir más dinero a través de los productos relacionados con el tebeo que con el tebeo en sí, y se creó un mercado artificial. No creo que existiesen tantos lectores como tebeos se vendían. Creo que el número de lectores ha permanecido siempre más o menos igual, fue el mercado lo que cambió, y hoy, una vez que todo el mundo se ha dado cuenta de que aquello era un bluff que no iba a ningún lado, la situación ha alcanzado su nivel normal. Pero claro, cómo convences tú a los accionistas de una compañía, que habían estado recibiendo unos beneficios increíbles, que se han hecho multimillonarios, de que esta es la situación real. Es imposible.

Parece que cifras el principio de todo el problema en el fenómeno de las listas de precios, pero, ¿eso no te parece más una consecuencia que la causa?

Todo va junto. Jim Shooter empieza a potenciar el mercado de venta directa, y empieza a copiar el formato de novela gráfica europea, con el que se habían hecho experimentos en Estados Unidos pero que nunca había funcionado; lo mete en el mercado americano, y para eso necesita unas librerías: se potencian las librerías; y al final, lo que era un continente para buenas historias, desde el momento en que al principio todo eran buenas historias, ya el lector considera que no importa lo que metan dentro: una vez que han metido eso dentro es porque tiene que ser bueno. Eso ha pasado con las novelas gráficas, ha pasado con los tomos prestigios...

Ha sido una situación extraña. Supongo que



cada lado ha potenciado al otro, y entre todos hemos construido un castillo de naipes que con el menor soplo se está derrumbando, si es que no se ha derrumbado ya del todo.

¿Y qué crees que sería lo mejor? ¿Que los superhéroes se quedaran por algún tiempo en animación suspendida, o revisar el modelo, revitalizarlo y seguir adelante con él? Porque, por lo que has dicho antes, no te preocuparía demasiado que desaparecieran.

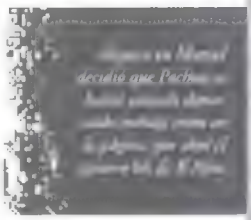
Hombre, como autor sí. Ahí es donde empezamos con el conflicto de intereses. Evidentemente, yo qué quieres que te diga: por mí que sigan existiendo los superhéroes hasta que yo desaparezca, ¿no? Que le deje a mi hijo un buen patrimonio, y que yo también tenga lo mío para gastármelo. [risas]

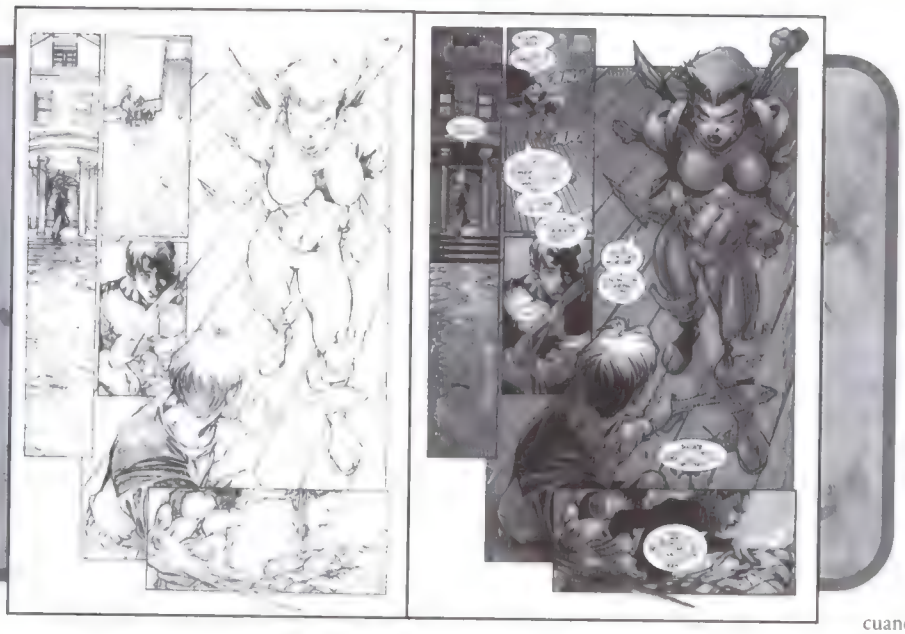
¡Y nosotros que lo veamos!

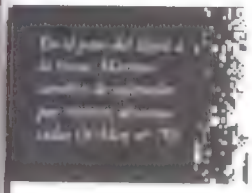
¡Exactamente! ¡Que vosotros lo veais y que ganéis mucho dinero con vuestro fanzine! Pero es distinto lo que a mí me parezca lo que le pueda pasar a los superhéroes que lo que le parezca al mundo; y como los accionistas de Marvel pertenecen más al mundo que al mundo de los superhéroes, les parecerá lo que a ellos les parezca.

Hombre, hablando ya menos esperpénticamente, desde el momento en que ciertos personajes como Spiderman, la Patrulla-X, Superman, o Batman se convierten en iconos culturales, se intentará explotar la gallina de los huevos de oro. Probablemente pasará lo que ha pasado tantas veces, que desaparecerán colecciones y nadie se acordará cuando pasen dos años que aquel personaje existió, salvo algún "picao" que lo leyó en su juventud. Y los iconos principales, los que además del tebeo dan dinero a través de las películas, a través de los calzoncillos, a través de los pijamas, seguirán publicándose, y punto. Y funcionará así.

Y dentro de ese esquema de cosas, ¿cómo te







planteas tu papel? ¿Qué es lo que te gustaría hacer?

A mí me encanta trabajar con los personajes que yo leía, pero lo que funciona es el papel. Puedes trabajar con el mismo regalo, pero tienes que cambiar el envoltorio; y lo contrario no funciona, no funciona el coger ese elemento y renovarlo. El tema de Shang-Chi, por ejemplo: no se trata de coger a Shang-Chi y darle un entorno nuevo, sino de crear otro personaje que haga lo mismo que hacía Shang-Chi pero que se presente como nuevo, que la masa de lectores jóvenes pueda identificarse y apropiarse de él. Lo que puede ser Smashing Pumpkins, Dinosaur Jr. o Pearl Jam para las nuevas generaciones es básicamente lo mismo que estaba haciendo Neil Young con Crazy Horse hace unos cuantos años; pero es de ellos, mientras que Neil Young es nuestro.

Cuando los autores quieren trabajar en *Patrulla-X*, en realidad lo que quieren es conseguir que el éxito de Claremont y Byrne se reproduzca en ellos; recuerdan aquel periodo absolutamente majestuoso de la colección y piensan que se puede reproducir esa época. Pero esa época ya está hecha. ¿Quién dice que conseguir un periodo igualmente ilusionante tiene que pasar por ahí? ¿Por qué no puede pasar por otra colección? Uno lo que quiere es vivir como profesional ese fenómeno que vivió como fan, pero eso no pasa por repetir esquemas, pasa por hacer cosas nuevas.

En ese contexto, lo que yo quiero hacer es lo que creo que debo hacer, independientemente de que pueda gustar o no, porque eso es un fenómeno que yo no puedo controlar: utilizar el cómic book como un elemento de catarsis, crear un mundo donde yo pueda meter los elementos que conforman mi mundo personal. Yo tengo mi sistema de creencias, y si puedo trabajar con un mundo de fantasía me gustaría aplicar ese sistema a ese mundo. Si mi explicación de lo que me rodea no se basa en el maniqueísmo, en unos esquemas de buenos y malos, de democracia contra dictadura, de ateos contra creyentes, sino que hay una serie de matices, de parcelas oscuras, me gustaría verlo reflejado en mis tebeos. Todavía no entiendo cuál es la motivación de un villano de tebeo; ¿Qué es lo que pretendían los Cuatro Temibles? ¿Robar bancos? No lo entiendo. Eso es lo que me gustaría hacer, actuar un poco a la medida de dios.

Parece que tienes necesidad de contar historias y de hacerlo en tebeos.

No, no creo que sea una necesidad de contar historias, sino de dibujarlas. Uno se convierte en dibujante porque, cuando tienes tres, cuatro años, uno intenta conseguir una sonrisa de las personas que le rodean. A lo mejor intentas hacer una construcción de barro y aquello sale una porquería, y la gente te dice: "Niño, dedícate a otra cosa"; a lo mejor coges un balón, intentas darle pataditas y ves que no tienes ninguna esperanza; pero un día descubres que con un lápiz haces cuatro rayas y tu padre y tu madre esbozan la sonrisa que ibas buscando. Con el tiempo haces otras rayas, vas creciendo, y esa sonrisa que antes sólo veías en tu padre y tu madre la ves en tu entorno familiar, en tus primos, en tus tíos... Y poco a poco esa sonrisa pasa a los amigos, a los profesores, y ese círculo se va ampliando. Y descubres que tú consigues la reacción positiva del mundo haciendo rayas. Esos dibujos son lo que te da ese reflejo agradable del mundo que todos buscamos, ver en los demás una respuesta positiva y no negativa.

Para mí, la única justificación que tiene el querer hacer guiones es contar mis paranoias y no las de otro.

Y en este contexto, ¿cómo llevas lo de trabajar en una industria como la americana, dominada por el *"work for hire"*?

Lo llevo mal. Yo pensaba que era otra cosa, pensaba que era algo si no más artístico sí más artesanal. Pero, de buenas a primeras, descubres que es un entorno completamente industrial en el que a veces te sientes como una herramienta, como si no existieras, como si fueras el lápiz que usa el editor para poder dibujar esas páginas que él no es capaz de hacer. Entiendes porqué cuando dan los *Oscars* el que sube a recoger el premio no es el director ni nadie, sino el productor; el dueño de la película es el productor, y el dueño del tebeo es el editor, no el guionista ni el dibujante. De hecho, todavía no se ha publicado ni un tebeo tal como yo lo he dibujado, todos tienen cambios, muchísimos cambios. Pero es así, yo no voy a establecer ninguna lucha contra el

sistema para intentar cambiarlo, porque no creo que esté en posición de conseguirlo. Lo que sí puedo hacer es intentar utilizar la técnica James Brown: no llegar el primer día al club y empezar a meter los chillidos que yo quiero meter, sino cantar lo que el dueño del club quiere, y poco a poco ir metiendo un chillidito aquí, un saltito allá, hasta que al final el dueño te diga: "No, no, tienes que chillar y saltar para que yo te contrate".

Yo el cómic jamás lo he entendido como arte. Desde el momento en que lo que el lector recibe es una reproducción de lo que tú haces, la palabra "arte" queda fuera. ¿Existiría el arte si los espectadores no pudieran ver los cuadros directamente, sino reproducidos en un libro, en fotografías mal hechas, donde además una persona hace el lápiz, otra hace otra cosa..? Para mí el arte es otra cosa, si es que existe, claro, que también es algo de lo que podemos dudar. Los cómic books no tienen nada que ver con el arte, es algo mucho más industrial. Yo me siento un obrero, no un artista, que además es una palabra que odio. Me considero un engranaje, una pieza en un proceso en el que hay varias piezas.

Hablando de arte, a mí no me gustaba Motherwell, no le veía la capacidad de impresionarme. Y recuerdo la primera vez que fui a la National Gallery de Washington... La National Gallery tiene dos edificios, el ala clásica y el ala moderna. Y al entrar en el ala moderna, bajas por una escalera y lo primero que ves es un cuadro de Motherwell que se te va apareciendo conforme vas bajando. Cuando llegas al final, ves ese cuadro de Motherwell en su total grandiosidad y ves cómo te come, ves cómo te atrapa y te paraliza, te quedas absolutamente absorto viéndolo. Esas emociones yo no las podría percibir a través de la reproducción del mismo cuadro en un libro, es imposible. De la misma manera, salvando las distancias, no entiendo cómo un dibujante puede creer que el lector va a apreciar su manera de trabajar en un producto que se reproduce, que además está tocado por otras manos, que le han entintado, que a lo mejor esa tinta no es la que él habría escogido, y encima lo han coloreado para resaltar determinadas cosas y apagar otras que no tienen por qué coincidir con las que tú querías.

¿Y has tenido algún encontronazo especialmente violento con la industria?

No, si acaso el tema del contrato en exclusiva con Marvel, que fue algo que también me dio un poco la medida de por dónde van los tiros en el mercado. Marvel te paga el tebeo a una cantidad determinada, y, sin embargo, el día en que te llama la verdadera competencia -Image, no DC, porque DC es la competencia, pero Image es un grano en el culo de Marvel-, el día en que te llama Jim Lee, Marvel te multiplica lo que te paga de una manera brutal. Yo estaba trabajando en la miniserie de Bishop para Marvel cuando me llama Bill Kaplan, el por entonces editor jefe de Wildstorm, y me dice: "*Carlos, hemos visto publicado el número uno y queremos trabajar contigo, te ofrecemos tanto dinero...*" y tal. Les pedí que me enviaran un fax, y yo se lo envié a Marvel, a mi editora, Suzanne Gaffney, y le dije: "*Mira, me han llamado de Wildstorm para trabajar con ellos, me ofrecen más dinero del que me ofrece Marvel... Yo quiero a Marvel, pero también quiero que Marvel me quiera a mí*". Al día siguiente me llaman desde el despacho de Terry Stewart, el presidente de Marvel, hablo con él y me ofrece un contrato en exclusividad y unas condiciones económicas hasta entonces impensables para mí. Si te están pagando por tu trabajo, si se trata de una valoración objetiva de lo que tú haces, ¿por qué necesitan que alguien te llame? Entonces llegas a la conclusión de que Marvel te paga no por lo que haces para ellos, sino por lo que no haces para los demás.

NO PASARÁ NADA EL DÍA EN QUE LOS SUPERHÉROES TENGAN QUE DESAPARECER, DESAPARECERÁN Y PUNTO. PERO NO DESAPARECERÁ LA HISTORIETA.

No existe un mercado real, sólo el puro capitalismo en acción. Y en un entorno capitalista salvaje, ¿qué sitio queda para la expresión personal? ¿Qué sitio queda para el arte?

¿Y ves alguna esperanza de escapar de todo esto?

Hombre, por supuesto. Si no la viese, se acabaría la ilusión del trabajo diario. Hacer *Patrulla-X* es un paso importantísimo en la carrera de un dibujante, máxime un dibujante español que nació en un pueblo del sur de Andalucía, pero no es la cumbre de lo que yo quiero hacer. No hay nada más triste que llegar a la cima; lo más que te puede pasar estando en la cima es que se te meta la cima por el culo.

¿De qué hablamos cuando hablamos de Marvel?

El lapso de 1972 a 1974 cubre la etapa en que tomé contacto con los comics de superhéroes y corresponde con el periodo de la producción de Marvel que va desde 1961 a 1972. En aquella época, entre los 10 y 13 ó 14 años como mucho, yo disfrutaba y coleccionaba, por supuesto, ajeno a toda valoración relativa o absoluta del material que consumía dentro de un más amplio marco del género. Más tarde (las colecciones se terminan muchos años después y la información referencial acaba llegando) me di cuenta de que no sólo yo había dedicado tanto entusiasmo a esa parte concreta de la historia del género, como antes me sucedió con los tebeos de *Dumbo*, y que mucha gente adulta y crítica colocaba esas obras en lugares destacados de la pequeña historia de sus respectivos géneros. En ambos casos, la experiencia acabó confirmando que bastante culpa de la coherencia y solidez de esos comics respondía, en cada caso, a la actividad de un sólo espíritu, a la reflexión de una única mirada, y que detrás de esas miradas había estupendos artistas con un nombre y una identidad que han impregnado, sin yo saberlo, mi educación básica: Jack Kirby, Carl Barks.

Al hablar del género de superhéroes, más quizá que en otros, nos centramos en un mecanismo de construir ficción que opera a un nivel muy simbólico y cuyo funcionamiento (y éxito) no se rige por los parámetros de la novela realista o psicológica. Su sentido se crea manipulando resortes pre-racionales que operan desde el inconsciente del lector. No tiene sentido alguno pedir o exigir a este género que, además, se apoya capitalmente en imagen no-real, muchos de los paradigmas de coherencia o realismo que necesitamos que otros medios (el cine, la novela, la TV) nos proporcionen para creernos la ficción. Incluso carente del mínimo realismo razonable, el auténtico género de superhéroes que, tal como se ha desarrollado en tebeos, es un subgénero particular de la ciencia-ficción, debe provocar en el lector la credulidad, la creencia en la posibilidad, la adhesión incondicional. Aquí esté quizá uno de los motivos por los que apela tan concretamente a un sector de edad y de desarrollo del imaginario, aún previo al abandono total del pensamiento mito-poético y su sustitución por el dominio de la razón práctica.

La nostalgia por aquellas lecturas seminales de la adolescencia, la nostalgia que provoca, entre otras cosas, diversos matices de coleccionismo (o mejor, acumulación, como definía Mauro en la entrevista publicada en *U* #6) y la gestación de este número, no lo es tanto por las obras en sí, cuya calidad no tiene, en el fondo, nada que ver con esto, sino que lo es precisamente por aquella forma de pensamiento, de acercamiento a la fantasía que sentimos perderse irremediablemente al crecer. No obstante, y aunque el mismo entusiasmo que se verterá sobre estas páginas podía haber sido causado por las historietas más inaceptables, es la calidad del trabajo, su conexión con algo realmente humano, lo que las sigue haciendo legibles y disfrutables, una vez abandonado el encantamiento juvenil, aunque, desde luego, de otra manera.

La evolución que introdujo en el género de superhéroes el desarrollo de la fábula marveliana de los 60 ha producido consecuencias durante muchos años posteriores por virtud de la gran coherencia global bajo la cual se presentó ante los lectores toda la panoplia de personajes y funciones, arquetipos y situaciones simbólicas. Obviamente, el mecanismo a poner en marcha es la identificación, no sólo con el superhéroe sino también el reconocimiento del mundo creado a su alrededor, capaz de producir la clase de ilusión que lleva al lector a aceptar como necesarios y únicos todos los eventos narrados dentro de la saga. Existe una historia correcta de estos

personajes y existe, y se produce sistemáticamente más tarde, la posibilidad de desvirtuarla. En este marco, el discurso de los autores marvelianos, básicamente Kirby y los inspirados por su torrente creativo, se inscribe, a lo largo de estos años (61-72) en un desarrollo pseudocíclico, espiral, más bien, que se agota y muere tras alcanzar la expresión perfecta de su contenido.

Todas las series de Marvel de esa época de cierta continuidad se desarrollan siguiendo un mismo patrón desde sus comienzos, sean estos más o menos antiguos. En Marvel existieron dos períodos de principio de series (o de lanzamientos) y en ambos se detecta la misma evolución más o menos acelerada. Del 61 al 63-64 se crean las series básicas: *4 Fantásticos*, *Vengadores*, *Patrulla X*, *Thor*, *Hombre de Hierro*, *La Masa*, *Spiderman*, *Daredevil*, *Capitán América*, *Dr. Extraño*. Después, en el periodo 66-68 surgen el resto de arquetipos individuales: *Namor*, *Coronel Furia*, *Estela Plateada*, *Capitán Marvel*; parte de la división de los títulos con dos series (*Strange Tales* albergaba *Dr. Extraño* y *La Cosa y La Antorcha* e incorporó *Coronel Furia*; *Tales to Astonish*, al *Hombre Gigante* y *La Masa* e incorporó a *Namor*), y otra parte de nueva creación. Otros personajes creados en esta época no tuvieron suficiente peso específico para desarrollar el mecanismo que describiremos, una especie de virus Kirby que se extendió fácilmente a los otros guionistas, Roy Thomas, Archie Goodwin...

En primer lugar, está la constitución de los personajes y grupos, que ya, desde el principio, incorpora una de las facetas originales de Marvel. Todos los personajes individuales incuban una característica vergonzosa, inconfesable socialmente, negativa y directamente relacionada con la posesión de sus poderes. Y los grupos, por su lado, personalizan esta función en uno de sus miembros. No se trata de una debilidad del tipo de la kryptonita, aunque argumentalmente, a veces, se utilice así. Es una característica intrínseca, desagradable, antiestética y que separa de la sociedad, individualiza al héroe (o proscribe al grupo) y va unida como la piel a su condición de superser. Su abandono o pérdida es signo de la dilución del paradigma marveliano. Así, desde la freudiana cojera del Dr. Don Blake (Thor), al débil corazón de Tony Stark (Hombre de Hierro), la ceguera de Daredevil, el desplazamiento social y la culpa por la muerte de Bucky del Capitán América, hasta la fealdad de la Cosa (4F), el salvajismo en el límite del mal de la Masa y, luego, la falta de humanidad de la Visión (Vengadores), o la especie de racismo antimutante que lleva a la Patrulla X a vivir oculta (por no hablar de la incapacidad del Profesor X), todas las sagas Marvel desarrollan este esquema en el que este rasgo constitutivo se convierte en el eje de los mejores argumentos e impregna el devenir de la historia "humana" de los superhéroes.

Es esencial la mala conciencia de Reed Richards, cabeza de la catarsis en los 4F, con respecto a la resolución del problema de la Cosa, y cómo, cada vez que casi se alcanza, la misma estructura de la serie corre peligro de irse por el desagüe. Existen varios intentos a lo largo del periodo del que hablamos. Reed debe utilizar su ciencia para salvar a Ben, pero luego, la realidad se impone en forma de conflicto que sólo la Cosa, y no Ben Grimm, puede solucionar. Es significativo que esta estructura alcance su pináculo como melodrama al tercer o cuarto intento, siendo los primeros más exitosos y, por consiguiente, más anecdóticos en cuanto a su poder como sagas. Igualmente, sobre los Vengadores recae el deber de "controlar" a la Masa, y, después, de someter la traición de la Visión, si bien este grupo encarna (como Thor en el plano individual) el lado más positivo del universo Marvel. O, para la Patrulla X, su condición de mutantes tratada como el factor que les impide actuar abiertamente, como los otros grupos. Este esquema es rastreable, con mayor o menor poder melodramático, en todas y cada una de las series de la

época, originadas en Kirby, y de la fuerza de su encarnación depende la grandiosidad de las sagas tal como las recordamos. Spiderman, quizá el personaje con el que Kirby se involucró durante menos tiempo, responde más difícilmente, aunque también, al esquema descrito.

Otro aspecto fundamental e íntimamente relacionado con éste se desencadena al poner en escena la personificación del Otro. El enemigo es, por supuesto, el elemento que hace falta para echar a rodar el conflicto y representar la fábula que llenaba la cabeza de Kirby. Los primeros años de cada personaje son una búsqueda, más o menos ciega, del arquetipo ideal para escenificar el drama, arquetipo que, finalmente, aparece diseñado con la precisión de un demente. El Dr. Muerte, científico brillante igual que Richards, Cráneo Rojo, Magneto y su hermandad, el Mandarín, Ultrón, Loki, Dormammu, el Duende Verde... son sólo la expresión más depurada de una "función" interpretada antes con menos acierto por docenas de otros "malos": El Fantasma Rojo, los 4 Temibles, el Dínamo Carmesí, Batroc, Cobra y Mr. Hyde, Barón Mordo... cada uno, a cada episodio, más cerca de encarnar la perfecta imagen refleja del héroe, cada uno, por tanto, vencible sólo de forma temporal. Hasta tal punto llega esta búsqueda de alter ego que abundan los argumentos en que los archienemigos más mortíferos, las sagas más irresolubles, tienen que ver con familiares íntimos (Coronel Furia, por ejemplo), el héroe tomado por traidor entre sus amigos, peleas contra androides con tus mismos poderes (por no mencionar a Superskrull, Mímico...), o esa joya de precisión que es la historia en la que Tony Stark es suplantado por el robot superexacto que él mismo creó para proteger su identidad secreta, y que sólo se resuelve enfrentando a Stark con la armadura original y a su émulo con la moderna. El héroe Marvel siempre lleva en contra dificultades superiores a sus poderes, por grandes que estos sean (nunca tenemos esa sensación con Superman), y la resolución de los conflictos, alcanzada in extremis, compromete siempre, de alguna forma, la continuidad de la vida. Véase, si no, cómo se libran los 4F de Galactus la primera vez, ¡recurriendo a la amenaza del suicidio!, mediante un aparatito del Vigilante que suprime la vida del universo. Piénsese: ¿cuándo se ha puesto eso en la balanza? O, en otras series, acudiendo a instancias de carácter divino, pero benéfico, colocadas allí por Kirby como una especie de garantía, en general inactiva, para que la espiral de enemigos con poderes crecientes no reviente el universo Marvel. Hablo de Eternidad, en el Dr. Extraño contra el Barón Mordo, o de Odín y la saga de Mangog, contra el que Thor, tope del escalafón del universo Marvel, confiesa abiertamente tener miedo.

Entonces, ¿de qué estamos hablando? Estamos hablando de poner en escena dentro de un género muy concreto, de estructura tradicionalmente simple, la propia condición humana. Basta aceptar la regla de la catarsis, acoger la identificación como Stark, Richards, Blake, Murdock, para entrar en un juego en el cual lo que es la fuente de tu poder va indisolublemente unido a lo que te matará, tu enemigo tiene tu propia cara y, además, el mundo (Dios, la naturaleza, el universo, Galactus, el Gran Amo, la invasión Z'nox, Mangog, el Superseñor, el Asesino) es inabarcable, invencible y no se puede pactar con él, sólo posponer indefinidamente su acción nihilizadora.

Cuando, tras varios años, finalmente, el universo Marvel produce sus mejores representaciones de este melodrama, Kirby ya fuera o saliendo de la casa, la fuerza que animaba tal corriente de supereseres nuevos se desinfla, pierde su sentido y sólo le queda la hipérbole o la repetición. Así aparecen deformidades como el Supermente en los 4F, y se repiten, como un calco, las peleas con viejos enemigos, como en Thor con el Destructor, Ulik el troll, etc., volviendo a aparecer, en muchas series, argumentos inanes con personajes que ya tuvieron su oportunidad, que ya interpretaron, y mejor, su papel como peldaños en la escalera ascendente y mortal de las dificultades del héroe. Veamos ejemplos.

4 FANTÁSTICOS La etapa de tanteo y cultivo puede considerarse que termina coincidiendo con el comienzo del entintado de Joe Sinnott (#44-noviembre 65). La introducción de los Inhumanos anuncia una explosión creativa que, en pocos números, va a dar salida a lo más granado y jugoso del universo Marvel: Estela Plateada, Galactus, los Kree, Pantera Negra, El... Por supuesto, los números 48-50, con la saga inicial de Galactus, destacan por sí solos, concepto copiado hasta la saciedad después pero nunca con la precisión de esta trama. Otro momento de auténtico poderío está en la historia en que el Dr. Muerte roba sus poderes a Estela Plateada (#57-59). En toda esta etapa la continuidad es global, los subplots nacen y mueren sin parar, las sagas se prolongan tres o más episodios. Existen dos intentos de Reed por librar a Ben de su cárcel de piedra, uno saldado con traición de la Cosa (#68-69), epítome del concepto marveliano, y

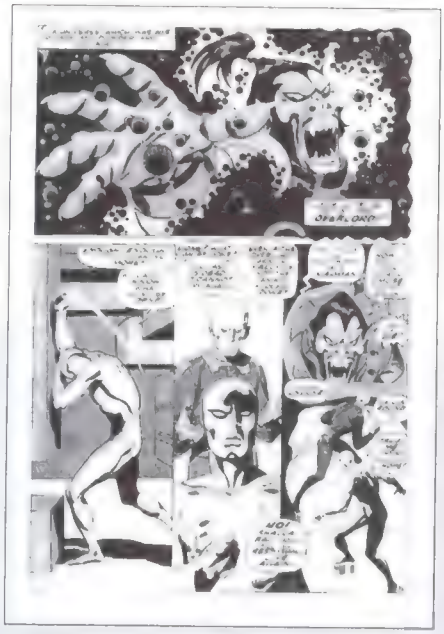
el otro, que se planteaba como definitivo (#78), acaba en renuncia final a la normalidad. En el primero, por intervención del Pensador Loco, el segundo, por el Brujo. Vuelven continuamente viejos enemigos pre-66 y ofrecen sus mejores apariciones. Por supuesto, es la marcha de Kirby lo que marca el declive, pero ya sus últimos episodios caen en el síndrome mencionado: argumentos repetitivos, episodios mononuméricos. La última gran saga es el rapto de la Cosa por los Skrull para venderle como esclavo. Es significativo el distinto peso de realismo que se otorga al viaje intergaláctico de rescate aquí frente a las primeras sagas Skrull: ahora importa, ahora hay tragedia.

VENGADORES También en esta colección, la etapa mejor cristalizada comienza con cambio de dibujante, cuando se pasa de Don Heck a John Buscema (#41, junio 67), inaugurándose una sucesión de artistas en sus mejores años que pasan por la serie (además de J. Buscema, Sal Buscema, Gene Colan y algo de Barry Smith). Desde la marcha de la Masa, la serie va oscilando sin encontrar un auténtico contrapunto sobre el que ejecutar el melodrama marveliano hasta la aparición de la Visión (#57). Creación de Roy Thomas, no puede ser más perfecto en su gestación ya que hay que retrotraer su origen hasta su concepción gracias a Henry Pym (Goliath, Casaca Amarilla), equivalente Vengador de Reed Richards, único Vengador fundador sin serie propia. Aunque quizás demasiado moderno en el diseño de sus poderes para haber sido un personaje de Kirby, la Visión da lugar a las sagas más auténticamente marvelianas: su aparición y su traición (#66-68), creando, a su vez, a Ultrón-6. Tras ésta, la saga del Gran Amo (#69-71) nos ofrece todos los mimbres de un genuino conflicto desesperado con personaje tipo Galactus, pero con menos fuerza. Es la anterior el auténtico cúlmen de la serie, que a partir de aquí oscila entre argumentos de calidad y otros más flojos, para dar un postrer canto del cisne, a modo de apoteosis de revista, en la saga de la guerra Kree-Skrull.

PATRULLA X Serie bastante floja en sus comienzos, sin un peso específico claro dentro del universo Marvel, también goza de melodramas al más puro estilo marveliano cuando crea personajes como el Mímico, los Centinelas o el Juggernaut, hermano incluso del Profesor X. Comienza a "tomarse en serio" a partir del abandono de Werner Roth y la entrada de Steranko primero y Neal Adams después. Es en esta etapa en la que, para mí, tanto Adams como la vieja Patrulla alcanzan su cima. De nuevo el síndrome de los 4F de vuelta de viejos enemigos con una intervención ya seria: Centinelas, los que, por concepto, le van como un guante a la Patrulla; y Magneto, con la saga en la Tierra del Fuego. Inapreciable melodrama humanista, ideal para Adams, en la historia de Saurón. La serie lanza su último chisporroteo con la historia de la invasión extraterrestre de los Z'nox. Los mutantes se reúnen con su "fallecido" Profesor para hacer frente a posibilidades en contra insuperables. Carentes de un centro de poder real, la Patrulla necesita canalizar la fuerza mental de la humanidad entera, no para vencer, sino sólo para evitar. Una aparición final de la Masa, pozo sin fondo del inconsciente colectivo del universo Marvel, y la serie cerró (70).

THOR Superhéroe más poderoso del universo Marvel (en esta época el escalafón estuvo siempre claro y jamás se pervirtió ni perdió la necesaria ambigüedad), comparte la cima con la Masa, este último, probablemente, la creación más depurada y sencilla de Kirby (no es ni un superhéroe, no tiene argumentos como tal y sus mejores aportaciones las hizo en series ajenas). Durante muchos años este factor dificultaba la aparición del auténtico plot marveliano en su serie, quedando su archienemigo, Loki, por debajo de él, hasta la saga de los # 152-153, en que le roba el martillo. Ya antes, los Encantadores y el Destrozador (significativamente, creación de Odín) le llegan a poner en jaque, paro es en la saga de Mangog, inmediatamente después, donde la serie da de sí todo lo que tenía que dar (#155-158). Como en *Fantásticos*, siguen argumentos sólidos, pero ya con la brújula perdida: apariciones de Galactus, de El, de Plutón, que hubieran sido apropiados melodramas, no llegan a cuajar igual. Mangog, cómo no, es otra brillante representación del ello: cientos de miles de millones de seres de una raza reprimidos por Odín (superego) dentro del cuerpo de un único ser, que sólo un encantamiento mantiene bajo tierra. Más claro...

CAPITÁN AMÉRICA Su etapa más gloriosa se produce en los primeros números de su serie propia. Dibujantes: Kirby, Steranko, Colan. De nuevo abundan las creaciones de personajes sólidos: los Exilados, el Halcón. La fábula marveliana pura está en los #114-119 con estos personajes dentro, aunque hubo un apunte sutil, con juego de identida-



des y aparición, cómo no, de la Masa, en los episodios de Steranko. Cráneo Rojo encuentra el cubo cósmico y se intercambia (cuerpos) con el Capitán América, entra en su vida, le desacredita, juega con él. De nuevo un poder insuperable (el cubo), de nuevo el enemigo toma tu aspecto, de nuevo eres considerado un traidor entre tus amigos (Vengadores). La mejor etapa de Gene Colan da dinamismo y trepidación a esta cumbre auténtica de la serie más rancia. ¿Dónde está el fascismo de estos argumentos? Unica salvación: un poder externo -Modok, IMA- disuelve el cubo cósmico. Huida hacia adelante. A partir de aquí, lo consabido, solidez pero repetición, lento decaer, alguna saga jugosa.

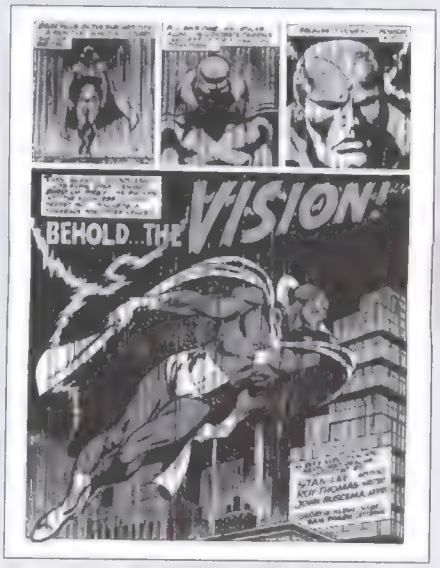
HOMBRE DE HIERRO Ya hemos mencionado su momento culminante, #17-18 de su serie propia, que tiene lugar con George Tuska al mando de los lápices, aunque los años anteriores también dan mucho de sí, con Colan al dibujo, sagas con el Dínamo Carmesí, el Mandarín (que fue el que descubrió su identidad secreta: privilegio de archienemigo), el Controlador. Pero, pocos números después, la serie decae. Un resurgimiento crepuscular, con el personaje de Kevin O'Brian de secundario, introduciendo la historia como parte del plot del Asesino (o Mr. Kline), que se desarrollaba en Daredevil, le devuelve cierto toque de vida y misterio. Pero el concepto es demasiado tardío y falta convicción y melodrama.

DAREDEVIL Feudo de Gene Colan, el más cinético y músculo-carne de los dibujantes Marvel, ideal para superhéroes sin poderes. Saga marveliana, tras líos de identidades, hermanos gemelos falsos, etc., en #51-56, con Mr. Miedo de alter ego. Etapa posterior con el argumento del misterioso Mr. Kline impregnando varias sagas, pero la resolución, con tener las características Marvel de poder superior inalcanzable, es débil: se trata de androides del futuro no demasiado caracterizados.

No doy más ejemplos o acabaría contando todas las series. Dr. Extraño contra Dormammu, El Coronel Furia como traidor a SHIELD y, sobre todo, Estela Plateada contra el Superseñor (#6), el trabajo más original de John Buscema, son también de primera importancia. Otras series, tratadas como menores, no desarrollaron las mismas expectativas.

No puedo decir si fue la edad, la inevitable presión de los padres, o la pérdida de interés por comparación, lo que me hizo ir dejando de coleccionar superhéroes, pero recuerdo, en aquella época, haberme hecho mil veces la composición mental de hasta dónde aceptaba como verdadera la historia de Marvel, cuál o cuál otro número de esta o aquella serie podía ya considerarse echado a perder. Solía coincidir poco después de los momentos descritos más arriba. No conocí entonces, hasta diez años después, qué había hecho Kirby después de irse de Marvel, pero leerlo, más tarde, no me sorprendió demasiado. De nuevo esa incontenible inventiva creando superpoderes, hombres y semidioses para representar el drama humano, más limpiamente si se quiere, pero ahora, sin fuerza, sin convicción, sin la urgencia de la realidad, a resultado sabido. No se puede decir lo que ya se ha dicho, tocar, por dos veces, la misma improvisación. El Cuarto Mundo de Kirby me parece lastrado por esta incapacidad básica. El entusiasmo, la noticia, ya no existe y, por buenos que sean los actores y bonitos los trajes, nos sabemos el argumento y la repetición, aun de lo más sublime, hace perder su sentido a todo lenguaje. Ni Darkseid es Galactus, ni Orion es Thor, ni Mr. Miracle, el Capitán América, con ser todos estupendos, fascinantes y bien construidos, auténtico Kirby. No hay que buscar fracasos de ventas ni ausencias de Stan Lee como factor humanizante. Simplemente, Kirby ya había emitido su frase, ya se había sacado la espina. Su figura pulsante irradiaría aún durante años, a ritmo suave, periódicas encarnaciones de esa fantasía sin medida, hasta apagarse. Décadas después, todavía el género lucharía por librarse de su influencia y producir, simple y llanamente, otra cosa.

Enrique Vela



ENTREVISTA REALIZADA POR DAVID MUÑOZ

A raíz del éxito de su labor en la series Flash y Capitán América y en la miniserie Kingdom Come, el guionista norteamericano Mark Waid ha logrado que en estos momentos sea imposible hablar de superhéroes sin mencionar alguno de sus trabajos. Acompañado de su mujer, la guionista Devin Grayson, Mark estuvo en España como invitado de las segundas Jornadas de Cómic de Avilés.

¿Por qué te gusta escribir historias protagonizadas por superhéroes?

Hay dos razones y por supuesto la nostalgia es una de ellas, quizá la más importante. Cuando era pequeño no tenía demasiados amigos. Crecí muy alejado de otros niños y, hasta cierto punto, Superman y los otros superhéroes eran mis mejores amigos. Así que en parte es una forma de devolverles el favor. La otra razón es que creo que es muy importante que los niños tengan modelos positivos en los que inspirarse. No es que piense que leer superhéroes una vez pasada cierta edad sea intrínsecamente algo malo, pero si a los 30 años tu única forma de entretenimiento son los cómics de superhéroes es que algo te funciona mal en la cabeza. Me parece algo muy triste. Pero creo que es bueno que los niños lean buenos comics de superhéroes. Un buena historia de superhéroes ilustra lecciones morales positivas, lecciones muy simples: debes hacer el bien porque es lo correcto, sin pensar en ganar dinero o en hacerte famoso, no tienes que esperar compensación alguna por comportarte bien. Tienes la responsabilidad de utilizar tus poderes correctamente. Creo que es algo importante, sobre todo en la situación en la que se encuentra ahora Estados Unidos. Es probable que los niños de ahora sean menos inocentes de lo que yo lo era a su edad, pero quiero creer que aun hay niños que creen en Superman. Y que además significa algo para ellos.

¿No crees que Superman o el Capitán Marvel les tienen que parecer algo anticuados?

Es posible. En las grandes ciudades americanas los niños pasan a través de detectores de metales antes de entrar en el colegio para impedir que lleven armas a clase, y a veces me pregunto si el tipo de héroes que representan Batman o Superman tienen aún sentido para los niños de hoy. Probablemente no, en cuyo caso los tebeos de superhéroes están acabados.

En una entrevista reciente en la revista *Cinefantastique*, Todd McFarlane decía que si tuviera la oportunidad de hacer un tebeo de Batman a su manera, lo primero que haría sería dibujarle acabando con los criminales de Gotham a tiro limpio. Supongo que es un punto de vista que a ti no te atrae en absoluto.

El desafío para los editores de hoy en día, y especialmente para Marvel y DC, es evitar seguir esa tendencia, a

pesar de que podríamos vender más comics si Superman o Batman empezaran a matar gente. Hay dos formas de verlo, lo que dicen los editores es que nuestro trabajo es ganar dinero a costa de lo que sea y, vale, el comic es un negocio y deberíamos ganar dinero con él, pero yo pienso que tenemos la responsabilidad de educar a los niños. Desafortunadamente hay mucha gente como Todd, que piensa que ése es sólo un aspecto secundario de su trabajo. Es una pena que diga algo así. Demuestra un absoluto desprecio por la vida humana y contradice totalmente la esencia del personaje. Batman no es un asesino. Todd está equivocado.

¿Pero no crees que estás asumiendo una responsabilidad demasiado grande? Al fin y al cabo un guionista de comics no es un profesor.

Sí. Por ejemplo Devin y yo opinamos de forma muy distinta sobre ese tema y discutimos a menudo sobre ello. Mi responsabilidad es saber que mis comics pueden ser leídos por niños muy pequeños, pero cada uno tiene una idea muy distinta sobre lo que pueden leer o no los niños. En general, lo primero en lo que pienso al escribir es en contar una buena historia que me interese y que funcione para todo tipo de públicos, lo demás es secundario. Es cierto que ni soy ni puedo pretender ser un profesor. Eso sí, espero no estar alejándome mucho de la realidad, porque, si algún día me llega a ocurrir, dejaré de interesarles a mis posibles lectores. A lo mejor Todd es quien tiene razón, lo cierto es que ahora mismo Spawn tiene 10 veces más lectores que Superman. Está claro que Spawn tiene algo que atrae más a los niños que los héroes tradicionales.

Es mucho más siniestro.

Si, y es un héroe que mata, que no siente ningún tipo de compasión por sus enemigos.

¿Cómo crees que se ha llegado a este punto? ¿Qué ha ocurrido entre el Superman de Siegel y Shuster y Spawn?

Las últimas dos décadas lo único que han conseguido es alejar los superhéroes de los niños para hacerlos más serios y supuestamente adultos. Hay muchas razones...en los años 40, 50 y 60 los comics eran leídos en su mayor parte por gente normal, que no tenía por qué ser necesariamente fan, porque no había crecido leyendo comics. Así que por aquel entonces cuando los guionistas escribían sus historias no tenían en cuenta al público adulto. En los 70 empezó un fenómeno muy interesante que empeoró en los 80. Casi todos los guionistas de comics eran antiguos fans, se habían criado leyendo comics. Así que, como sus gustos eran más sofisticados, empezaron a escribir historias más adultas para poder seguir interesándose por su trabajo. Siempre hay excepciones, como los trabajos de esa época de Neal Adams, pero no estoy hablando de obras concretas, sino de tendencias generales. Otras excepciones fueron el

Capitán América de Steve Englehart, el Hombre Cosa y los Defensores de Steve Gerber...en ambos casos se trataba de guionistas que intentaban elevar el género a un nivel adulto y que a la vez consiguieron muy buenos resultados. Pero buena parte de los guionistas se contentaban con regurgitar ideas del pasado. Primero eran fans y luego guionistas. No generaban nuevas ideas, como lector yo me sentía muy decepcionado. Y en los 80, después del éxito que tuvo Alan Moore con *Watchmen* y Frank Miller con *Dark Knight*, la moda era escribir historias de superhéroes más realistas, muy realistas. Alan y Frank hicieron muy bien su trabajo, escribieron buenas historias de superhéroes con una sensibilidad adulta, pero desafortunadamente sus imitadores, que por lo general eran guionistas con mucho menos talento, se quedaron únicamente con los aspectos más superficiales de su obra. No entendieron que de lo que se trataba era de hacer más humanos a los superhéroes, no más siniestros. La consecuencia más negativa fue que durante mucho tiempo las editoriales pensaron que era la única manera en la que se podían escribir historias de superhéroes.

Y llegamos a la formación de Image.

Si. ¡Llegó el día en el que los dibujantes comenzaron a creerse tan importantes que pensaron que no les hacía falta un guionista! Afortunadamente fue una moda pasajera. Algunos de los dibujantes de Image son excelentes, pero sin guionistas que los respalden sólo producirían dibujos bonitos sin una historia detrás. Ambos aspectos son igual de importantes en el proceso creativo.

Uno de los aspectos que más llaman la atención de los guiones de Kurt Busiek en *Astro City*, de Grant Morrison en *La Liga de la Justicia* o de tus historias de *Flash*, es que por fin los superhéroes vuelven a comportarse como tales. Vuestros personajes aceptan con mayor naturalidad su papel, son mucho menos cínicos.

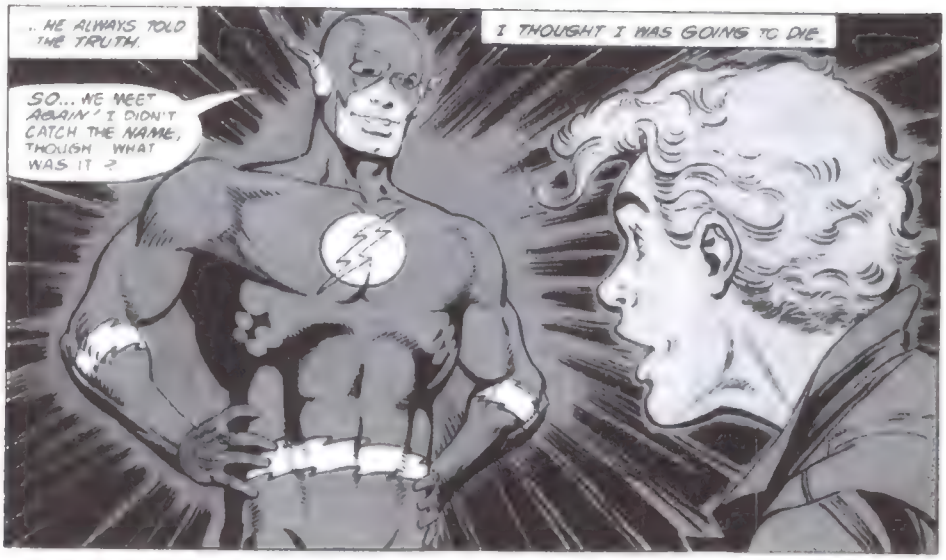
Exacto. Grant, Kurt y yo creemos que nuestro trabajo consiste en justo lo contrario a la tendencia que se llevó en los 80 y a principios de los 90. Queremos conseguir que los personajes adquieran una categoría casi mítica. Y nos gustaría que fuera la tendencia general, se supone que los superhéroes representan un ideal, algo que podemos admirar, no son sólo tipos con capas.

Pero, ¿como definirías el tipo de historias que estáis escribiendo? ¿Nostálgicas? ¿Retro?

No creo que retro sea la palabra más adecuada para definir nuestro trabajo. No estoy intentado recrear los comics de mi juventud. Lo que intento es volver al tipo de narración que para mí era la correcta, que se estilaba cuando yo era un niño, hacer que los personajes vuelvan a ser realmente heroicos. No creo que sea un paso atrás, utilizamos las herramientas del pasado para crear historias del presente.

¿No crees que Marvel está buscando de forma consciente agradar al público treintañero? Vuelven Puño de Hierro, Ka Zar y Shang Chi, George Pérez vuelve a dibujar Vengadores...

No creo que sea algo intencionado. La coincidencia es que después de 20 años horribles, Marvel vuelve a producir buenos comics. Con escasas excepciones, en los 80 y en los 90 no se publicaron demasiados



comics interesantes. Si algo tengo claro es que no intentamos recrear el pasado de forma consciente.

¿Cómo ves entonces la actualidad del mundo del cómic en los estados Unidos?

No estoy seguro, por un lado creo que están ocurriendo muchas cosas buenas, especialmente fuera del campo de los superhéroes, *Stray Bullets* de David Lapham, *Hate* de Peter Bagge o *Strangers In Paradise* de Terry Moore, son muy buenos tebeos. Pero al mismo tiempo las ventas se están hundiendo en América. Me gustaría creer que se seguirán publicando comics durante la próxima década, pero ya no lo tengo tan claro. El otro día lo mencionaba en una entrevista, hace unas décadas los seriales radiofónicos formaban una parte muy importante del ocio del ciudadano medio americano y, sin embargo, ahora han desaparecido completamente. Espero que no nos ocurra lo mismo y que no estemos ante el final de una era para los comics.

Pero, ¿cuáles crees que son las razones por las que los niños han dejado de leer comics? En una entrevista que apareció publicada en el nº 195 de *The Comics Journal*, Rob Liefeld decía que por primera vez la mayor parte de los lectores de superhéroes tienen en estos momentos entre 25 y 35 años, que los niños piensan, literalmente, que los comics "ya no molan".

Una razón es lo que decíamos antes de los guionistas, que durante mucho tiempo no se han preocupado de escribir historias más asequibles. Se han publicado demasiados comics malos durante la última década, demasiados crossovers, la fiebre especuladora...los tebeos de Liefeld [risas], a veces pienso que puede ser demasiado tarde para paliar el daño que se le ha hecho a la industria. Luego hay razones más obvias, por ejemplo, los comics son demasiado caros. Por cierto, he visto que en España son todavía más caros que en América. Bueno, con los 2 dólares que vale un cómic en América un niño puede alquilar en un videoclub un juego de ordenador durante 3 días. Justo lo que cuesta un comic que lees en 10 minutos. Los padres se lo tienen que pensar dos veces antes de comprar un cómic para sus hijos. Insisto: son demasiado caros.

¿Crees que quizá se deberían volver a utilizar formatos más baratos?

Me encantaría, pero no quedan demasiados formatos baratos. El único que se me ocurre es el electrónico, a través de Internet, y de momento hay demasiados problemas a la hora de cargar imágenes, es demasiado lento. No nos queda más remedio que utilizar el papel, y su precio cada vez sube más. Una buena idea sería abandonar el formato estándar que utilizamos ahora, 2 dólares por 32 páginas, y publicar comics con mayor extensión.

¿Como los mangas japoneses?

Si, en vez de imprimir 4 comics de superhéroes al mes publicaríamos uno con más páginas. Así sería más barato imprimirlos. Ahora mismo por 2 dólares lo que compras la mayor parte de las veces es un panfleto sin principio ni final.

¿Crees que uno de los problemas es la naturaleza episódica de los tebeos de superhéroes?

Marvel y DC tienen muy buenos personajes. Lo que me gustaría es que publicaran historias con un principio, un desarrollo coherente y un final, en

vez de cosas como los *X-Men*. En ese sentido Marvel es la peor, no publica historias, fabrica material. DC es algo mejor porque tiene mejores guionistas como Grant, Tom Peyer, Karl Kesel...Marvel tiene a Peter David y a nadie más. Karl, por ejemplo es muy bueno, muy imaginativo, sabe lo que es una historia, y eso es algo raro hoy en día. En cuanto a imaginación sólo le supera Grant Morrison. Grant es el mejor. Con las ideas que descarta Grant en un mes los demás podríamos escribir historias durante un año. Me encanta que sea el guionista encargado de sustituirme en el año sabático que me he tomado en *Flash*.

Sin embargo, en *Capitán América* utilizaste un formato muy parecido al de los seriales de aventuras de toda la vida. Eran historias que exigían un "continuará".

Sí, como *Indiana Jones*. Es algo premeditado, intenté aprovechar el formato al máximo. Los diálogos eran muy importantes, pero sobre todo se trataba de una historia de acción. El truco con el Capitán América es que él es mucho más listo que yo, mucho más rápido. Con él siempre me siento como si en vez de escribirlas estuviera informando sobre sus aventuras, como si fuera un corresponsal de guerra siguiendo al héroe allá donde vaya.

¿No crees que uno de los principales problemas de Marvel o DC es el poco respeto que sienten por los equipos creativos de sus series? Como lector es muy frustrante empezar a comprar una serie y que además de ser interrumpida por los crossovers de turno, cambien de dibujante o guionista cada dos por tres.

En DC es difícil que ocurra algo así. La única vez en diez años que DC ha tomado una decisión de ese tipo ha sido para sustituir a William Messner Loebs por John Byrne en *Wonder Woman*. Prefiero no trabajar en series donde exista ese riesgo y por eso me gusta escribir *Ka-Zar*. En *Spider-Man* o *X-Men* podría ser reemplazado en un instante. Y es muy difícil entregarte a tu trabajo con entusiasmo cuando te sientes así. De todos modos, tampoco es algo tan normal en Marvel. Si fuera así habrían despedido hace años a Scott Lobdell [risas]. Rob Liefeld lo hizo lo mejor que pudo en *Capitán América*. Pero en su caso lo mejor nunca es bueno. Acabo de ver su *Fighting American* y es...ughhh.

¿Tienes libertad para contar el tipo de historias que te interesan?

En DC tengo más libertad. En Flash podía hacer lo quisiera. En Marvel tienen mayor peso las decisiones de los editores pero aun así tengo cierto margen. De momento se muestran bastante entusiasmados con las ideas que les estoy presentando.

EN DC TENGO MÁS LIBERTAD. EN FLASH PODIA HACER LO QUE QUISIERA. EN MARVEL TIENEN MAYOR PESO LAS DECIONES DE LOS EDITORES.

Quizá el tebeo en el que has adoptado un registro más distinto sea en *Impulse*.

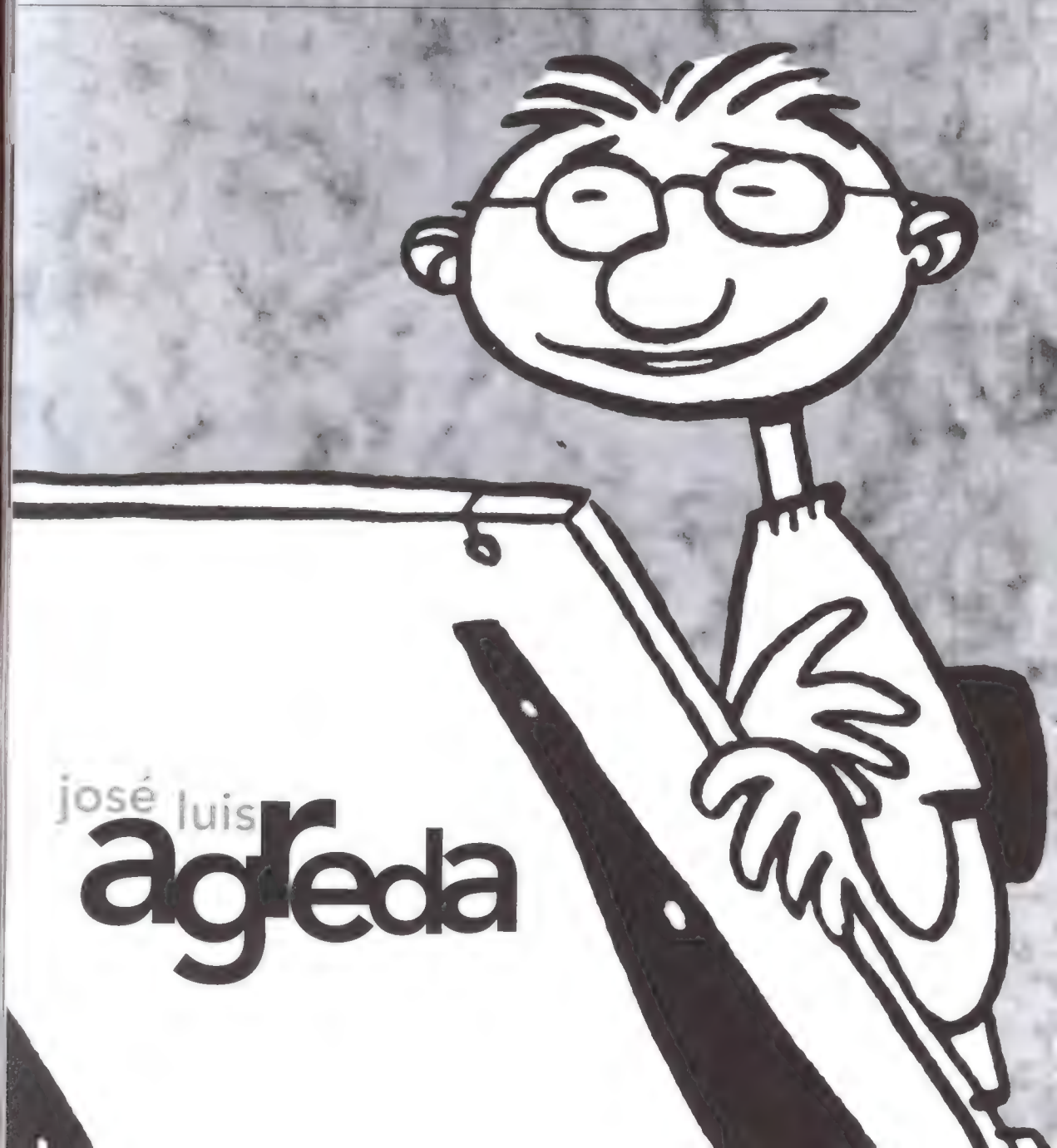
Probablemente volveré a escribir historias en ese estilo. *Impulse* era el lugar perfecto para hacer comics de superhéroes juveniles. De hecho, realmente no era un cómic de superhéroes, sino un comic sobre un chaval que además tenía superpoderes. Un poco como *Archie*, lo cierto es que he escrito comics de *Archie* y en 1989 trabaje además como editor de *Archie*. Me encantaba. Si tengo tiempo, el año que viene me gustaría escribir un proyecto en ese estilo, conservando el control absoluto de la obra, un tebeo de superhéroes que no siga estrictamente las reglas del género.

Pero a lo que no vas a renunciar es a los superhéroes.

No, creo que siempre escribiré superhéroes.

portafolio

Aunque la serie que le ha dado a conocer, Barrabás, **se está publicando en estos momentos en las páginas de la revista** La Comictiva, **José Luis Ágreda (Sevilla, 1971), lleva largo tiempo colaborando con fanzines de toda índole, primero en el País Vasco, donde vivió desde los 4 años, y posteriormente en su ciudad natal, a la que regresó con 18. Recientemente la editorial Undercomic ha publicado una recopilación en formato comic book dentro de la colección Flor de un día de las historietas que había dibujado hasta ahora para publicaciones como** Imajen de Sevilla, El Huevo **o su propio fanzine, el ya mítico** El Tebeo Veloz.



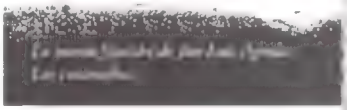
os tebeos que yo me compraba de pequeño eran *Los Pitufos*, antes de que hicieran la horrible serie de televisión, y *SuperLopez*. Tengo completas las dos colecciones. Pero también me leía todos los que podía de mi hermano mayor: Kirby, Romita, Infantino (al que odiaba) etc. Empecé a dibujar historietas porque mi hermano las dibujaba también. Las primeras que hice eran en papel cuadriculado de bloc, y eran de humor. Tengo uno por ahí de un personaje llamado Super, cuya misión era encontrar la corona de un rey. Después cogí un rotring y folios e hice algunas cosas intragables, metafísicas.

Creo que con once años publiqué en un fanzine de Bilbao que se llamaba *Metacrilato*. Yo era el más joven y metí una de mis horribles historietas profundas. Creo que para ello tuve que pagar 200 ó 300 pesetas. Después metí, con dieciséis o diecisiete, alguna historieta en unas revistas en euskera para aprender el idioma. Luego participé en el fanzine *El Dado* de Barcelona. Oscaraibar había invitado a la gente del fanzine *No* de Bilbao a participar, entre ellos a mi hermano Joaquín, Alex de la Iglesia, Biaffra.... Aunque en el *No* sólo colaboré ayudando a grapar y doblar, al final fui el único que mandó algo. Lo siguiente fue en la revista *Imajen de Sevilla*, del ayuntamiento. Una revista muy cuidada, en la que pagaban bien, y que se distribuía horriblemente. Ahí conocí a Sequeiros, EnriqueCarlos, Adolfo Castilla, Abel Ippolito, Javier García... Con estos últimos saqué otro fanzine, *El Tebeo Veloz*, que casi ha tenido mas repercusión que el *Imajen*. También publiqué en *Don Crispín*, una revista de cómics del Ayuntamiento de Alcalá de Guadaira que consiguió sacar Javier García, y en el fanzine *El Huevo*, que sacaba Abel con otros amigos de Bellas Artes.

Yo había hecho una historieta de seis viñetas que cabía en un A5. Se la enseñé a Enrique y a Abel y les gustó mucho. Así que hablando con otros amigos sacamos el primer tebeo veloz: seis mini-mini-mini-tebeos que se podían comprar individualmente al incómodo precio de 13 pesetas. Cada uno de ellos con un personaje y autor distinto. Entre los que regalamos por ahí y los que Manuel Barrero distribuyó amablemente, conseguimos convertirlo en una simpática tarjeta de visita. Solo duró tres números (tres entregas de seis o siete tebeos cada una) con una tirada de cien ejemplares. Pero nos lo pasamos muy bien. Quizás ahora se vuelva a poner en marcha, porque parece que alguno de ellos se anima con el tema. Pero esta vez ni grapamos, ni cortamos, ni sellamos, ni doblamos, que es lo que hundió al tebeo la ultima vez.

Yo, al principio, hacía dibujo realista (más o menos). Después tuve la fase Eisner de obligado cumplimiento para todo aprendiz, unida a la de Wrightson, que duró menos. Como debe ser. Pero era imposible acabar las páginas. Tardaba un año en dibujar cuatro páginas y cosas así. Decidí buscar el estilo alternativo, que al final ha suplantado al otro. Me puse a hacer durante varios días dibujos inmediatos, para ver qué salía. Después de un tiempo ya me salían de forma más natural y resultaban más coherentes. Empecé a leer a Gallardo. Y a Max, a Clerc, a Chaland, a Olivares, recuperar a Peyo...De todas formas sigo siendo muy lento, así que busco cosas aún más sintéticas. De ahí *Morir de amor sin entusiasmo* del comic book de Flor de un día, que es, ya, minimal.

El Elefante Errante son tiras muy surrealistas y casi infantiles que escribí con mi novia una tarde de verano junto a una lata de cerveza recién acabada. Escribimos cientos de ideas locas. Después las ordenamos un poco y dibujé algunas. De momento se han publicado cinco o seis en *La Comictiva*, pero parece que Natxo Allende está dispuesto a sacar un pequeño albumcito. Ya tenemos el guión completo: es un cruce entre *De los Apeninos a los Andes*

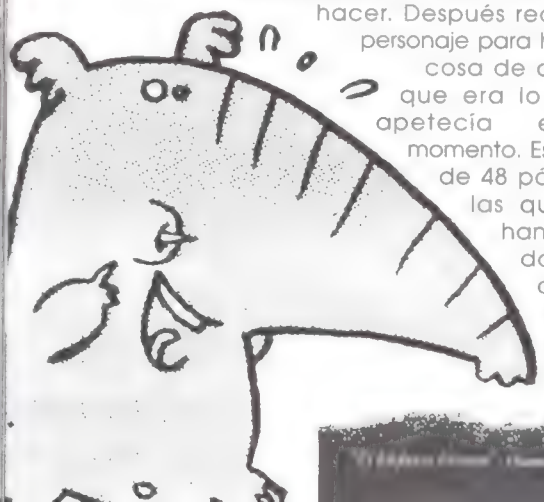


y *El Principito*, que, además, sale y muere en una de las viñetas. Además de *El Elefante Errante*, estoy preparando otro comic book con el estilo de dibujo de *Morir de amor sin entusiasmo* que se va a titular *Cosecha roja*. Es un experimento. Hacer un tebeo con 600 viñetas. He reducido mi dibujo al mínimo.

Un día me llamó Natxo, que había visto la historieta con la que había ganado en el primer concurso Villa de Bilbao. Me ofrecía publicar y acepté, claro. Después de un par de números me preguntó si podía hacer algún personaje fijo y yo hice *Barrabás*, que es lo que estoy publicando ahora. A mí me gusta *La Comictiva*. Te la compras y realmente cunde. Me lo paso muy bien con todas las noticias y chistes chorras, con las secciones fijas, etc. Me alegro y sorprendo de que este ahí. Natxo se lo curra mucho. Lleva todo el trabajo, buscar la publicidad, tirar de la oreja a los colaboradores más lentos (entre los que me incluyo), hacer sus páginas, etc. Yo creo que funciona por él, y que se podría seguir el ejemplo, aunque fuese con otros contenidos.

El primer especial y absurdo, pero indudablemente [illegible] dibujo de su cuaderno de bocetos.

Barrabás se me ocurrió para una historieta religiosa que me dio el punto de hacer. Después recuperé el personaje para hacer una cosa de aventuras que era lo que me apetecía en ese momento. Es un guión de 48 páginas de las que ya se han publicado quince, además de otras pequeñas aventurillas autoconclusivas. En este momento ya no me apetece tanto. Me cuesta mucho centrarme en el dibujo, y cada entrega me da la impresión que tiene un estilo distinto. Creo que estoy un poco perdido, aunque sigo contento con la historia y los personajes. Supongo que me abruma un poco. Pero no hay problema. La terminaré. Algún día la terminaré. ¡Compren *La Comictiva* y lo verán!



Natxo, otra vez, me dijo que había encontrado a un tipo lo suficientemente loco como para meterse a editar tebeos. Christian Osuna es un tío encantador al que le gustaría hacer negocio con esto. Espero que lo haga. Y ésa creo que es la actitud correcta, sobre todo si me elige a mí para hacerlo. *¡Eh, tú, chaval!!* es una colección con gran parte de las historietas de esta última época. La verdad es que no tengo mucha mas obra publicable. Una tercera parte era inédita, y la mayor parte del resto sólo había salido en las revistas municipales. Yo estoy encantado con tener un tebeo en la calle. Es otra cosa, y me lo tomo, todo esto, un poco más en serio. Me anima mucho, la verdad. Supongo que podría haber quedado mejor, pero no tengo queja. El mayor problema es que yo suelo trabajar a color, y como debía publicarse a blanco y negro hubo que trasponer casi todo. Y eso no queda tan bien técnicamente como yo esperaba. El papel brillante es algo que personalmente a mí no me gusta pero que luego a la gente que lo compra parece que le hace gracia. Pesa más por el mismo precio. También

estoy contento de que la publicidad que venga en la contraportada sea la de *Tess Tinieblas*, que aparte de ser una ilustración preciosa es de uno de los tebeos *más bonitos que se publican ahora*.

He dibujado una historieta de dos páginas para el especial Nuevo Underground de *El Víbora*. Tenía un personaje que me apetecía utilizar en algún sitio y éste me pareció el lugar adecuado. Después creo que no era el tipo de historia que esperaban, aunque yo estoy muy

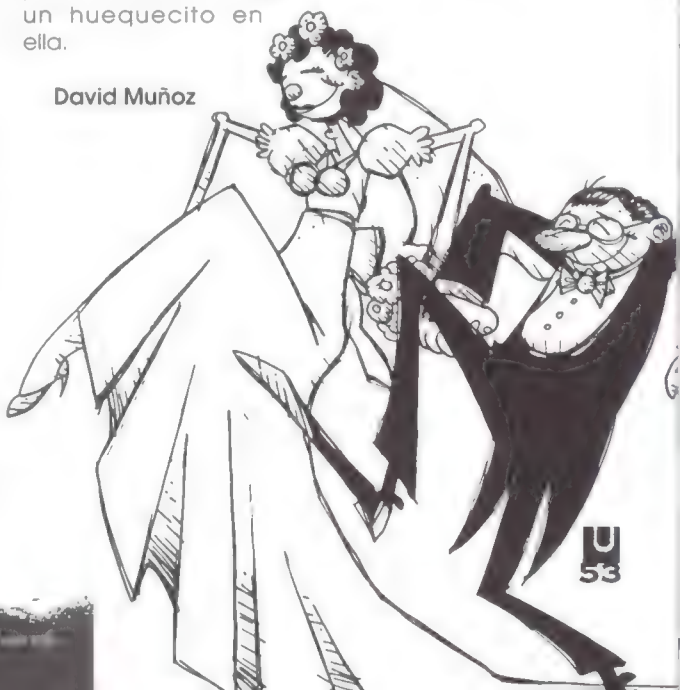
contento con ella. Casi conseguí dibujar lo que me había imaginado. Y hasta tiene alguna gracia. A veces tengo un problema. La gente ve mis dibujos y espera historias de muchas risas, que son las que nunca hago. Me ha pasado ya con varias, que la gente, al acabarlas, se siente defraudada, porque esperaba cosas más divertidas.

De los autores actuales me vuelven loco Hempel y Ware. Marc Hempel es a lo que aspiro. El ideal de tebeo personal y divertido. Me gustaría hacer sus tebeos (como a todo el mundo), pero Chris Ware está mas allá. De concepto, de diseño, de dibujo, de historia, de narración, de todo, está más allá. También me gusta mucho Kyle Baker, el Toriyama de *Dr. Slump* me divierte muchísimo, y cada cosa nueva que hacen Javier Olivares, Max o Gallardo. Continúo comprando *Hellboy* y *Sin City*, aunque con menos entusiasmo que antes. Sigo a Beto Hernández y a Alan Moore. Y me divierten también mucho Kricfalusi, el de *Ren y Stimpy* y Bill Wray, que dibujó un cómic titulado *Big Blown Baby* para Dark Horse.

Veo mucho cine, todo el que puedo y me dejan. Mi novia me va surtiendo de cintas y cintas de vídeo *que nunca me da tiempo* a terminar. Supongo que cada cosa que ves te va dejando un poquito y que al final se convierte en una influencia. ¿Influencias claras? La espectacularidad divertida de Raimi o Peter Jackson, el humor triste y los personajes de Jarmush, las imágenes potentes de Lynch... Una cosa curiosa: unas Navidades hice una felicitación para una amiga francesa fan total de Lynch. Salían Jack Nance en *Eraserhead* y el Sandy Claws de Tim Burton. Le gustó y se la envió a un amigo suyo que estaba en el rodaje de *Carretera Perdida*. A éste también le hizo gracia y se la enseñó al propio Lynch. Según me contaron después, a Lynch también le gusto, y se la quedó. Así que ahora puede andar bajo alguna mesa de su caravana, o mordisqueada por su perro (*the angriest dog in the world*).De libros, últimamente estoy leyendo todo lo que encuentro de Ramón Gómez de la Serna, que además de divertidísimo es tristísimo. Me marcó también Nabokov, y las imágenes de Burroughs. He descubierto a Virgilio Piñera y me encanta Roberto Callaso (aunque dudo que me influya). En cuanto a ilustradores, me atraen Raúl, Arnal Ballester, Pep Monserrat, Olivares (otra vez), y algunos otros, sobre todo ilustradores de libros infantiles.

Estoy estudiando Arquitectura, así que primero acabaré la carrera. Después, cuando esté en el paro, intentaré dibujar todo lo que pueda. Me gustaría entrar en la ilustración infantil, que parece una cosa viable y que me resultaría, en principio, tan satisfactoria como el cómic. Si para entonces hay industria en este país, intentaré buscar un huequecito en ella.

David Muñoz



are you talkin' to me?

¡Nos hemos mudado! Nuestra nueva dirección es:
U, EL HIJO DE URICH • Embajadores 62, 5º • 3, 28012 Madrid.
urich@mail.sendanet.es • santiago@interlink.es

LE GUSTÓ

Peter Bagge
Seattle (Estados Unidos)

Thank you very much -er, mucho gracias!-por las copias de los U nos. 4 y 5, así como por los minitebeos que me enviastéis. Todo tiene un aspecto magnífico, y me ha gustado mucho la composición que hicistéis con mis dibujos. ¡Buen trabajo! ¡Podéis estar orgullosos!

Aunque creo que ya os lo había dicho, lo pasé fenómeno en Barcelona, a pesar de las sardinas y los caracoles, y espero volver pronto.

Gracias a ti, majo. La espléndida portada de nuestro número 5 fue una obra maestra de ingeniería de Luis Bustos.

¿QUIÉN DIJO CRISIS?

Oscar Gual Boronat
Gandía (Valencia)

Creo que ya todos sabemos, nos lo han dicho muchas veces y lo hemos sufrido en nuestras carnes, que España no es el paraíso del tebeo. Hay grandes autores que no cobran, editoriales que pierden dinero, una clientela potencial limitada y toda una serie de obstáculos que impiden que, en un país donde se ha producido y se produce historieta a un altísimo nivel, la industria del cómic acabe consolidándose. No soy ningún experto y por eso no seguiré enumerando obviedades que conocéis mejor que yo.

El panorama parece presentarse agrio; todos son pesimistas sobre el futuro y algunos incluso predicen la fecha en la que se hundirá todo esto. Vengo oyendo estas afirmaciones desde que me tengo que comprar yo los tebeos, antes era el bueno de mi padre quien me proporcionaba una importante cantidad de lectura cada mes, y todavía lo paso mal para poder adquirir todos los cómics que quiero. Cada mes he de seleccionar cuidadosamente, bien mediante el minucioso estudio del listado de *Slumberland*, bien visitando periódicamente las librerías especializadas. Tengo varias obras todavía en cartera, la mayoría por tener un precio demasiado elevado para alguien sin ingresos fijos, y sueño con el día en que la quiniela me permita llevarme a casa todos y cada uno de los tomos de *Terry y los piratas*, de *Sambre*, de *Barbarroja*, etcétera. Mi limitado inglés me permite asomarme de vez en cuando a las novedades del mercado estadounidense, lo cual significa otra sensible salida de capital.

Además veo proliferar a mi alrededor fanzines cada vez más profesionales, revistas especializadas sobre el tema, colecciones de libros alrededor de la historieta, recopilaciones de ilustraciones de nuestros mejores autores, innovaciones vanguardistas, publicaciones alternativas, y más experimentos que ahora se me olvidan. El Salò se llena año tras año, los autores jóvenes consiguen poco a poco abrirse hueco en las editoriales más consolidadas, cuando no en mercados extranjeros, tales como el francés, el británico o el norteamericano. Y las cosas no van demasiado bien, ¿qué ocurrirá cuando vayan mejor?

Tal vez todo ello es un escenario irreal y resulta que detrás se vive realmente mal, apurando y arriesgando para sacar a la calle el siguiente número. Al menos hay gente como vosotros, como los de *Nosotros somos los muertos*, como los de Camaleón, los del *Wendigo* (que todavía no sé por qué son "el enemigo público número 1", compartiendo liderato con Javier Coma), que me permite creer que no está el asunto tan negro como se dice.

Sea como fuere os felicito por todo lo que hacéis y os presto mi ayuda en la medida de lo posible para que el *U* siga adelante, ahí estoy comprándolo mes tras mes. Con números como el dedicado a Gallardo o aMax os merecéis un aplauso, más si cabe si hay gente como yo que no podemos acceder a publicaciones más restringidas, y no sé si ya desaparecidas, como *Grafito*, *El Boletín* o *Comic-Guía*, que me ayuden a conocer mejor el mundo de los tebeos.

Espero que el interés de mi carta, que es mínimo comparado con los debates que alguno se empeña en prolongar acerca de las virtudes de tal o cual tebeo (debe de estar al caer la respuesta alabando el álbum de *Brendan Behan* o desprestigiando la serie del *Dr. Slump*), sea el suficiente para estar reflejado en vuestra sección.

Por cierto, ¿cómo se llega a crítico de tebeos? Aparte de leer muchos, claro.

P. D. Apoyo la idea de uno de los lectores que propuso confeccionar algo así como la lista de los mejores tebeos de todos los tiempos. Puede parecer una tontería pero así nos divertimos más y seguro que más de uno acaba irritado por no ver reflejadas sus obras favoritas.

¿Por qué no empiezas por enviar tú mismo tu propia lista de obras favoritas y así ponemos en marcha el debate desde esta sección? Para llegar a crítico de tebeos hacen falta dos requisitos principales. Uno lo mencionas tú, haber leído muchos, el otro es no tener otra cosa que hacer en la vida (esto es broma, por supuesto). Y gracias por tu carta, de verdad que anima mucho.

UNA PEQUEÑA INJUSTICIA

Pedro Fernández López
Madrid

Sólo quería comentar que me

parece *injusto*, un poquito *injusto* que, habiéndose publicado en España cosas de Taniguchi, de Satoshi Kon, de Makoto Kobayashi, de Yasuhito Yamamoto, de Yoshito Usui, habiéndose podido leer por aquí (en inglés, pero se han podido leer) antologías de la revista *Garo* (que más de uno ha definido como el equivalente japonés del *Raw*), nos pongamos ahora a sugerir (Naranjo, *U* 5, pág. 46) que hay que saltar de *La tragedia de P* hacia nada menos que unos 15 años en el pasado, a la época heroica del *Víbora* y los relatos de Tatsumi, para poner ejemplos de cómic japonés con visos de profundidad. Me parece a mí, pues... un *poquito injusto*.

EL MERCADO TRIANGULAR

Toño Martínez Fraga
Santiago de Compostela

Yeah, I'm talkin' to U...

Y es para decir que hay algo inherentemente erróneo a la frase "ediciones argentinas de álbumes de Breccia inéditos en España". Porque, ¿acaso hay cómics de Superman inéditos en Canadá? No, ¿verdad?, pues esto es, o debería ser, lo mismo. Me explico: he llegado a la irrefutable conclusión de que la única posibilidad de prosperidad que tiene el cómic en español es el aprovechamiento de un mercado potencial de casi 400 millones de personas que hablan la lengua de Cervantes en más de 20 estados del mundo, lo que constituye una cifra mayor que la suma de los habitantes de USA, Canadá y el Reino Unido, países que (sobre todo los dos primeros) poseen un mercado único en el que las ventas de cómics se cuentan, aún en momentos de cierto declive como éste, por cientos de miles de ejemplares y cientos de títulos al mes. Por cierto, no deja de hacerme gracia la tan cacareada "crisis del mercado de venta directa" que parece afectar al gigante yanqui, porque como todos sabemos, hasta el momento más crítico de la industria USA es infinitamente preferible al momento más boyante del mercado español. O sea que por muy mal que estén ellos, ojalá estuviésemos nosotros la mitad de bien, no sé si me explico. La cuestión es que estamos en un momento en el que se han producido en nuestro mercado algunos hechos significativos en cuanto a la concepción del mercado mismo, y esos hechos parecen encaminarse hacia el desarrollo de un mercado triangular España-México-Argentina (los 3 países más extensos y poblados del ámbito hispanohablante del mundo) que pueda ser explotado conjuntamente por las editoriales de cómics en ediciones únicas en español para decenas de miles de lectores.

Primer hecho: desde ya hace casi un año Planeta-DeAgostini distribuye su línea Forum-Marvel en la República Argentina y, parece ser, algunos otros países hispanoamericanos. Pasado este tiempo prudencial, podemos analizar someramente los resultados de la operación: las sublíneas de X-Men y Spider-Man están llenas a rebosar con todo el material que publica Marvel de estos personajes. Ahora (no hace un año, ahora) se han iniciado las series *Untold Tales of Spider-Man* y *Prof. Xavier & X-Men*, y ahora también vuelven a salir las colecciones que adaptan las series de TV de estos personajes. En cuanto a la sublínea de Héroes Marvel, salvo incomprensibles excepciones como el *Silver Surfer* de Ron Garney, también se publica la mayor parte del material original y... ¿qué veo? ¿los volúmenes 3 de *Hulk* y *Daredevil* dirigiéndose inexorablemente hacia su tercer año de presencia mensual en el mercado? ¿es posible? ¿caerá semejante breva?, y si es así, ¿tendrán algo que ver con ello unos cuantos miles de pibes que ahora se gastan sus pesos en las primorosas ediciones españolas de los cómics Marvel? Obviamente sí. Es evidente que este boyante momento de Forum se debe a la repentina duplicación de su ámbito de distribución.

Segundo hecho: la muerte de Zinco, como consecuencia de la imposibilidad de sobrevivir confinada a nuestro exiguo mercado (aviso para navegantes y señal inequívoca del fin de una era y comienzo de otra) deja en manos del mexicano Grupo Editorial Vid la exclusiva de la edición en español del material de DC. El pasado mes de julio llega a los kioskos españoles la adaptación al cómic de *Batman & Robin*, el primer cómic que explota las posibilidades de ese enorme mercado triangular al que antes aludía, pues su precio de portada está expresado en pesos mexicanos, pesetas españolas, pesos argentinos, e incluso en dólares americanos (supongo que destinado a las comunidades hispanohablantes de los USA). Este tebeo, de contenido tan poco interesante, está destinado, si las cosas no se tuercen, a hacer historia marcando un hito en la unificación del mercado del cómic español.

Tercer hecho: el inquieto panorama del cómic argentino empieza a notarse en España, cuando algunas librerías y distribuidoras empiezan a hacernos llegar las ediciones originales de comic books como *Cazador* o *Megaman*, y también, qué casualidad, los álbumes de Breccia. Esto empieza a demostrar la futilidad de, por ejemplo, esperar sentados por una edición española de *Cazador*, pues esta edición ya existe. Sólo hay

NORMA Editorial

NOVIEMBRE

CAPRICORNIO-1: EL OBJETO
Andreas
48 págs. 1100 ptas.

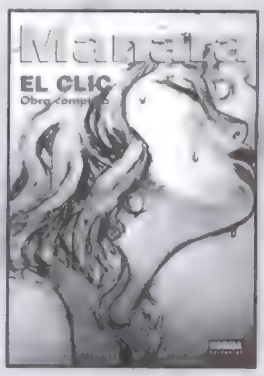
La nueva serie de **Andreas** es un intenso *thriller* que mezcla la serie negra, la acción y la ciencia ficción.

LA CASTA DE LOS METABARONES-4: ODA LA BISABUELA
Jodorowsky - Giménez
64 págs. 1500 ptas.
(Cartoné 1900 ptas)

La obra de **Jodorowsky** y **Giménez** se ha convertido en una de las grandes series de ciencia ficción.

DRUUNA-6: AFRODISIA
Paolo Eleuteri Serpieri
56 págs. 1300 ptas.

El italiano **Serpieri** nos ofrece nuevas aventuras eróticas de la heroína más sexy del cómic mundial.

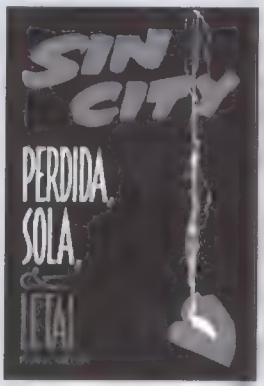


EL CLIC
obra completa
Milo Manara
192 págs. 2950 ptas.

Lujoso volumen que recopila las tres partes de **El clic**, el cómic erótico más popular de todos los tiempos.

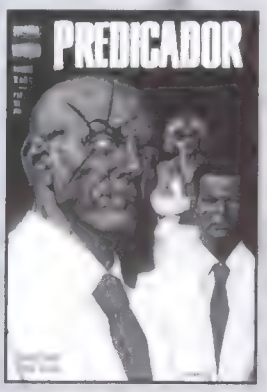
ALIEN: MONDO PEST / MONDO HEAT
Gilroy - del Carmen
64 págs. 750 ptas.

Herk Mondo es el mejor cazabichos del universo y cuando se pone manos a la obra no hay alien que valga.



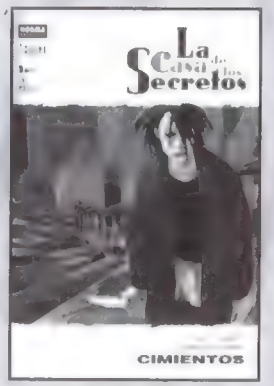
SIN CITY: PERDIDA, SOLA Y LETAL
Frank Miller
32 págs. 375 ptas.

Se llama Della y sus ojos azules son la perdición de cualquiera. Su mirada significa tu fin.



PREDICADOR: CAZADORES nº1 (de 3)
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

La perversión de Jesús DeSade y una organización secreta se cruzan en el camino de Jesse, Tulip y Cass.



LA CASA DE LOS SECRETOS: CIMIENTOS nº1 (de 3)
Seagle - Kristiansen
56 págs. 850 ptas.

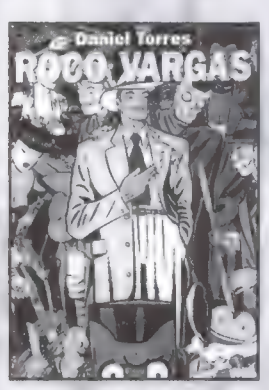
¿Eres capaz de guardar un secreto? Ya está aquí la serie Vertigo más destacada de la temporada.

OTRAS NOVEDADES DEL 25 DE NOVIEMBRE

SANDMAN: EL VELATORIO nº2 (de 3) • STAR WARS: EL OJO DE LA MENTE nº2 (de 2)
MADMAN COMICS nº2 (de 5) • HELLBLAZER: MIEDO Y ODIO nº2 (de 3)

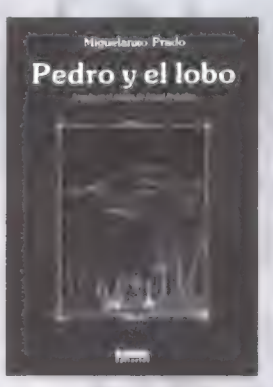
NOVEDADES DICIEMBRE

NORMA Editorial



ROCO VARGAS
Daniel Torres
240 págs. 3800 ptas.

Volumen de lujo que recopila las aventuras de Roco Vargas con nuevos diseños, ilustraciones y comentarios del autor.

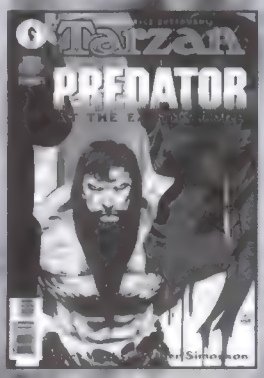


PEDRO Y EL LOBO
Miguelanxo Prado
32 págs. 1250 ptas.

Prado adapta magistralmente el cuento clásico del compositor ruso Sergei Prokofiev.

FÁBULA DE VENECIA
Hugo Pratt
128 págs. 2950 ptas.

Corto Maltés, en uno de sus múltiples viajes, se verá envuelto en el misterio que rodea a la masonería.



TARZAN vs PREDATOR nº1 (de 2)
Simonson - Weeks
48 págs. 675 ptas.

La jungla no tiene secretos para Tarzán, pero todo es diferente cuando el enemigo no es de esta tierra.

SIN CITY: SEXO Y VIOLENCIA
Frank Miller
32 págs. 375 ptas.

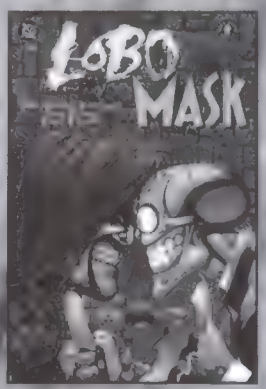
Della, la asesina de **Perdida, sola y letal**, protagoniza una nueva historia de la ciudad del pecado.

ALIENS: CAOS
Varios autores
48 págs. 675 ptas.

Moebius, **Allred**, **Adams**, **Aragonés**, **Bagge**... Los mejores autores del mundo reunidos en un especial irrepetible.

ALIEN: RESURRECCIÓN
Vance - Risso
48 págs. 750 ptas.

Adaptación de la cuarta película de la exitosa saga cinematográfica de terror y ciencia ficción espacial. Portada de **Dave McKean**.



LOBO / MASK nº1 (de 2)
Arcudi - Grant - Mahnke
48 págs. 750 ptas.

Los dos personajes más locos del cómic actual chocan de frente en una miniserie divertidísima y salvaje

OTRAS NOVEDADES DEL 16 DE DICIEMBRE

THORGAL: LA CAÍDA DE BRIEK ZARITH • MADMAN COMICS nº3 (de 5) • SANDMAN: EL VELATORIO nº3 (de 3)
PIN-UP-2 • PREDICADOR: CAZADORES nº2 (de 3) • HELLBLAZER: MIEDO Y ODIO nº3 (de 3)
LA CASA DE LOS SECRETOS: CIMIENTOS nº2 (de 3)

jonas fink/la adolescencia
nexus: alien justice
art & beauty
body bags
hellblazer: miedo y odio
heroes reborn
rabia máxima

Jonas Fink. 2/La adolescencia

Vittorio Giardino

Norma Editorial

El último trabajo del siempre exquisito Giardino es una nueva constatación de que la historieta puede abordar cualquier tema, por encima de géneros, y dirigirse a cualquier lector no necesariamente iniciado en el fanatismo comiquero. La pena es que cada vez que nos topamos con una obra que nos recuerda esta perogrullada tengamos que felicitarnos simplemente por su existencia.

Jonas Fink es, en apariencia, una historia sencilla, fluida, contada con claridad y sin demasiadas complicaciones argumentales. Y digo lo de la apariencia porque, como suele ocurrir con las obras que realmente valen la pena, la sencillez y la claridad no son sinónimos de simplicidad, sino que son el resultado de un enorme trabajo de síntesis, de recreación ambiental, de estudio de personajes y de contención narrativa. En definitiva, de madurez.

La serie, cuyo segundo tomo se publica ahora, transcurre en la Praga de los años 50 y nos narra la vida de un chico judío cuyo padre ha sido encarcelado por supuestas actividades contrarrevolucionarias. Desde ese momento, la historia de Jonas Fink y de su madre es la historia de una pérdida y de una reconstrucción: la pérdida de un mundo, de una forma de vida, y la reconstrucción desde la nada de otra, superando un cúmulo de adversidades algo kafkianas: no hay nadie que dé explicaciones ni otorgue la más mínima esperanza a tantas penalidades. Lo único que les queda a ambos es luchar por sobrevivir y esperar.

Precisamente la espera es el hilo argumental que conduce este segundo tomo, y con él empieza y concluye, en un alarde de maestría narrativa y elegancia. El álbum se abre con una canción ("Por más larga que sea la noche, no es eterna"), al tiempo que los relojes de Praga marcan la hora en que Jonas debe levantarse para comenzar su nuevo trabajo como aprendiz en una obra e iniciar así una nueva vida. Desde este momento el protagonista comienza a edificar una existencia relativamente normal: descubre la amistad, las reuniones en la taberna, el placer de los libros, el amor. Entre todos los padecimientos sufridos por el joven Fink, posiblemente el más injusto sea la pérdida de la infancia. Obligado a actuar como un adulto demasiado pronto, ya no sabe comportarse como un muchacho ni relacionarse con gente de su edad. El Kralic (la taberna en la que suele detenerse al salir del trabajo) se convierte en su escuela, y el hidráulico Slavec, un borrachín socarrón y algo cínico, en su maestro y mejor amigo, la única persona con la que es capaz de mantener cierta intimidad. Por contra, cuando intenta integrarse en un grupo de jóvenes se comporta de forma violenta y torpe, al igual que cuando pretende entablar relación con Tatiana, la joven de la que se enamora.

La progresión del personaje es planteada por Giardino con gran inteligencia. A pesar de los hechos tan dramáticos que envuelven su vida, el autor opta por una narración distanciada, de forma que Jonas casi nunca nos dice abiertamente lo que piensa ni lo que siente. Pero gracias a la cuidadísima planificación de las páginas, al magistral uso de los silencios, de las miradas y los gestos, a la perfecta elección de los encuadres, somos capaces de entender lo que le ocurre en cada momento sin necesidad de muchas palabras. Jonas, en

realidad, es una víctima resignada al sufrimiento y a la espera. Curiosamente, el único momento en que lo vemos demostrar su rabia es cuando Tatiana y sus amigos ponen en evidencia la triste realidad de su existencia, paralizada por una espera inútil (la liberación de su padre).

Hay varias escenas que me parecen modélicas y en las que Giardino demuestra su altura como historietista: cuando Jonas corre a contarle a su madre que ha conseguido el trabajo en la librería, o cuando Tatiana y el resto de jóvenes intelectuales entran en la librería en la que él trabaja, o la reunión en el parque para leer libros prohibidos. En todas ellas Giardino utiliza los recursos justos y precisos, sin alardes de ninguna clase, con la elegancia de quien domina el arte de contar historias con imágenes.

"Alguien debe estar alerta", recita Jonas Fink en la escena que cierra el álbum mientras apaga la luz para dormir (recordemos que el álbum se inicia cuando Jonas se despertaba). Afortunadamente, Giardino sigue alerta, velando por nosotros.

Enrique Bonett

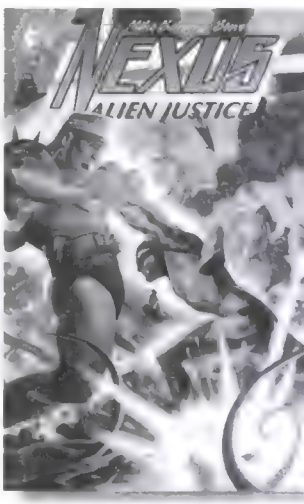
Nexus: Alien Justice
Mike Baron/Steve Rude
Norma Editorial

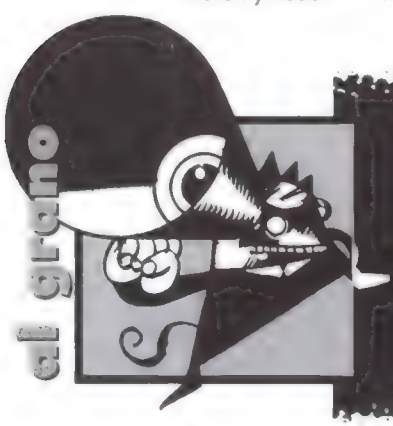
La reaparición de Nexus de la mano de sus creadores en una editorial como Dark Horse llenaba de alborozo a su (ahora parece que también escasa) fiel parroquia, que había visto cómo Baron y Rude se habían alejado de Horatio Hellpop y compañía en los últimos tiempos.

Baron y Rude, o Rude y Baron, que en Nexus tanto montan, empezaron su nueva trayectoria en la nueva editorial dispuestos a barrer el pasado y a encauzar el futuro. El primer paso, el de barrer la casa, se cumplió sobradamente con la publicación de *Nexus: The Origin*. El siguiente, el de encauzar el futuro, es precisamente el propósito de *Nexus: Alien Justice* que ahora publica Norma Editorial.

No nos vamos a detener ahora a explicar el imaginario de Nexus, su entorno ni su circunstancias, entre otras cosas porque ya se encargan de hacerlo Baron y Rude en la primera página de la serie que ahora comentamos. Hablando de lo cual, o realmente el punto de partida de Nexus es muy simple, o la capacidad de síntesis de sus autores es verdaderamente portentosa, porque en apenas cinco párrafos y cuatro dibujos queda perfectamente claro qué pasa, de dónde vienen, quiénes son los principales personajes y por dónde van a ir los tiros. Esto sí que es, como dirían los americanos, *reader friendly*, y no los tostones que por ejemplo, el sobrevalorado Starlin solía endiñarnos en cada número de *Dreadstar*, por hablar de otro tebeo de ciencia-ficción.

Una vez inmersos en la lectura de *Alien Justice*, lo primero que llama la atención es la disparidad de criterio argumental que preside cada uno de los tres números, (porque, atención, *Alien Justice* es en origen una miniserie de tres números, por mucho que Norma se empeñe en sacar sus novedades en el molesto formato de tomo. ¿Alguien podría explicarnos esta aversión de la casa al formato comic book?), a saber: el primero es como una peli de intriga política, el segundo como una de Indiana Jones y el tercero como una de los hermanos Marx, sobre todo a partir de la aparición del segundo Merk y de Judah McCabee. Pero no vayan a pensar que este "aligeramiento" progresivo, que no abrupto, perjudica a la trama, nada más lejos de la realidad. Más bien enaltece la figura del guionista, que se desempeña a la perfección, con el talento y la honradez propia de los mejores artesanos, tocando palos tan diversos, logrando que al lector se le encoja el corazón cuando Dave llega a su mundo natal de Thune y que unas páginas más allá, se parta de risa cuando uno de los nuevos Nexi utilice sus poderes para destruir el banco que arruinó la tienda de batidos de su tía Bea. Se podría decir que *Nexus: Alien Justice* manipula al lector, y es cierto. Baron y Rude reclaman tu atención y te piden sin recato tu complicidad, y lo hacen de un modo tan inteligente que no te puedes negar.

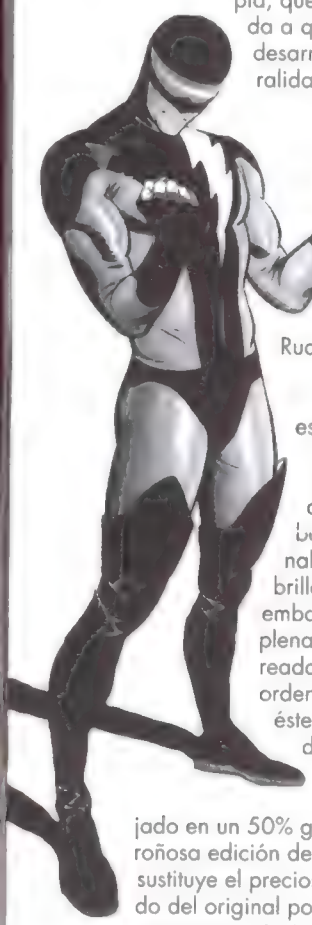




Aprovechando que este número del *U* está dedicado casi por completo a los alegres chicos de las mallas de colores, me vais a permitir que cambie ligeramente el tono de la sección y que este mes me centre exclusivamente en cuatro novedades superheroicas.

La primera es **ULTRAGIRL**, un tomito editado por Forum que reune los tres números de la miniserie Marvel del mismo título. Con guión de Barbara Kesel (que, como ya habrán deducido los avispados lectores de *U*, es la señora del guionista Karl Kesel). *Ultragirl* narra el origen y las primeras aventuras de una descerebrada superheroína adolescente en la línea de la primera etapa de *Impulse* o la serie de los años 70 de [illegible]

De los méritos de Baron ya hemos hablado, los de Rude saltan a la vista... li-te-ral-men-te. Indudablemente, sus dotes como ilustrador son lo primero que llama la atención: su dibujo, preciso y precioso, de trazo sinuoso y elegante, tan sencillo que parece que podría hacerlo cualquiera (y les aseguro, por experiencia propia, que no es así) ayuda a que la lectura se desarrolle con la naturalidad y el ritmo precisos, también ayudado por el espléndido sentido de la narrativa del que hace gala Rude. Aquí habría que hacer una mención especial a la colorista Nöelle Giddings, que hace un trabajo excepcional, vibrante, brillante y sin embargo sólido en plena fiebre del coloreado virguero por ordenador, detalle éste (el del coloreado) que los lectores españoles verán rebajado en un 50% gracias a la roñosa edición de Norma, que sustituye el precioso papel satinado del original por papel *vulgaris* aunque eso sí, sin renunciar a clavarnos 1.500 pelas por el tomo.



Baron y Rude, o Rude y Baron, entregan un nuevo capítulo de la saga *space opera* de Nexus dándonos más de lo de siempre, en una nueva demostración de cómo es posible avanzar sin moverse del sitio.

gonzalo quesada

Art & Beauty
Robert Crumb
La Cúpula

No cabe duda de que tenemos suerte, en este pequeño y provinciano país, de contar con la línea Brut gracias a la cual parte de lo más interesante del cómic alternativo americano actual acaba apareciendo ante nuestras complacidas miradas. Está muy bien, sin duda, que se publique lo último de Robert Crumb y, además, tan pronto. (Dejemos de lado las inmensas lagunas que, de su ya larga y productiva carrera, existen en el panorama editorial hispano, será que Crumb no vende). Una idea, por otro lado, la del Crumb, tan sencilla, autocontenida y fácil de asumir desde el punto de vista editorial como este *Art & Beauty Magazine*, retorcidamente inspirado en aquella simpática máxima del "Instruye deleitando".

La edición, sin embargo, no es que adolezca de algunos defectos reseñables sin menoscabar el todo, sino que corre el riesgo de desvirtuar bastante el mecanismo del pastiche imaginado por Crumb. Opciones tomadas no del todo aceptables son reducir el tamaño del original al de comic-book (¿*Art & Beauty comic book*: instruye deleitando? Ejem). Errores en los porcentajes de los, perdón, del color de las tapas hasta convertir unos verdes bien contrastados en algo que, como portada, ni se ve, ni atrae... pase, suele pasar, nos lo tragamos. El papel, que tampoco es blanco-blanco, pongamos que no influye en el resultado de los pinceles. Pero la parte importante a la hora de disfrutar una obra, de captar su sentido, de que nos haga gracia, es decir, el texto, donde se vierten las ideas, donde si se es original, debe notarse, este sí que puede verse afectado por los defectos de una traducción rápida, despreocupada o poco cómplice. Mucho me temo que no se trata, simplemente, de poner palabras que en español no existen, o nadie las usa, como elusivo, seductivo, etc. O comerse cosas que vienen en el texto original (no es problema de espacio, otras veces el traductor elige la perífrasis castellana más larga sin ningún problema). Por el contrario, muchos de los textos traducidos, que Crumb presenta como pie de sus dibujos al estilo rancio de las viejas revistas, u otros, citas de las procedencias más variopintas, revelan que el traductor no se ha detenido a reflejar también la intención socarrona de Crumb y se quedan en una versión somera del contenido del texto, cuando no ofrecen, a las claras, la prueba palpable de que no ha comprendido el original como, por ejemplo, en la cita de Nietzsche.

Porque Crumb, en esta obrita, lo que está haciendo es servirse de un tipo de producto anticuado y pasado de moda para, parodiándolo, dar un vehículo, de nuevo, a sus fantasías sexuales (que todos, en cierta medida,

por cierto, aparece en la miniserie como miembro de los Nuevos Guerreros. Desde luego no es una lectura imprescindible para el aficionado a los superheroes (aunque supongo que si hubiera caído en mis manos cuando tenía 13 años me lo hubiera parecido) pero, a pesar de que el meollo de la historia suena a "leído" en cientos de ocasiones, *Ultragirl* es un tebeo simpático, resuelto con oficio, gracia y talento al que hay que agradecer su falta de pretensiones y sus ganas de divertir. Además está ilustrado por Leonard Kirk, un discípulo aventajado de Stuart Immonen cuyo dibujo mejora notablemente durante el transcurso de la miniserie.

Mientras tanto, en el deprimente universo Marvel post Onslaught, Peter Parker ha vuelto a asumir la identidad de **SPIDERMAN** tras la chapucera conclusión de la confusa saga del clon (confieso que sigo sin entender qué pasó exactamente, cómo y, sobre todo, por qué) y, para celebrarlo, Forum inaugura nuevo volumen de la camaleónica colección del trepamuros, que, además, pasa a titularse *Peter Parker:Spiderman*, aunque, eso sí, afortunadamente se conserva el formato anterior (volúmenes mensuales que recopilan material de todas las colec

compartimos) desplegando una serie de estampas dibujadas con un cuidado inusual en él, llevado en volandas por la calentura, no cabe duda, en la cual resulta de capital importancia la precisión y la dosis de auténtico "flavour" que contenga para el éxito del resultado. Cuanto más evocador de clichés encorsetados en el inconsciente colectivo, tanto mayor es su gracia. De lo contrario, se quedaría en una colección más de dibujos guarros del obseso del Crumb.

No hay que perder de vista que un trabajo como éste, como lo es, en otro registro, la pertinaz reproducción de esquemas de prensa antiguos que vehiculan el detonante imaginario de Chris Ware, depende, para su funcionamiento, del contraste entre el contenido, erótico en este caso, y la presentación, adscrita a formas tradicionalmente empleadas para otra cosa. Así, si el lenguaje es ridículamente pulcro, debe notarse y si la expresión se vuelve chabacana de vez en cuando, para marcarnos los límites de la parodia que se busca, esto debe quedar reflejado.

Porque, además, no sólo se trata, en este caso, de Crumb evocando sus fantasmas sexuales adolescentes (cosa que tan bien hace). A lo largo del recorrido que nos proponen las citas seleccionadas hay toda una crítica y una toma de postura con respecto al arte y al oficio del artista. Crumb va desgranando un racimo de opiniones, hablando por boca de otros, escogidas de forma no tan inocente como el carácter del producto podría dar a entender. Se nos ofrece además, sí, es cierto, en qué ir pensando mientras nos ponen cachondos los dibujos (no todos sólo de tías buenas). Resulta que, en cierto modo, la parodia es tan fiel que ¡instruye deleitando! Con el punto de humor necesario pero sin renunciar a opinar. Y todo el maravilloso talento de Crumb con las caras y los cuerpos para transmitir expresión, que es el auténtico motor de la identificación en tanto que vehículo de un realismo necesario siempre como disparadero erótico.

Enrique Vela

Body Bags
Jason Pearson
Norma Editorial

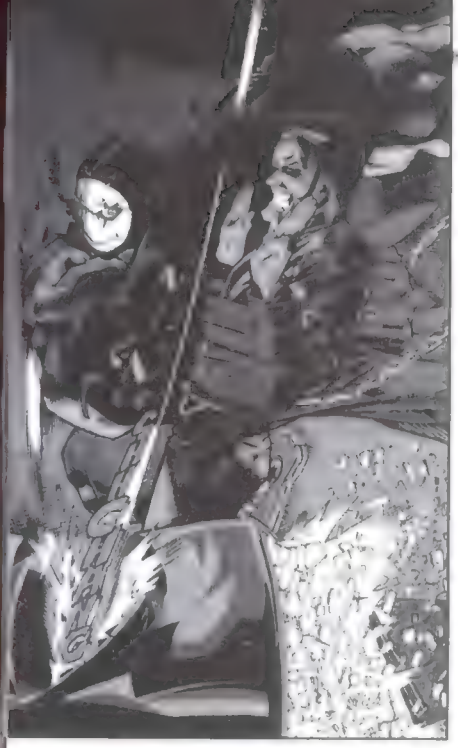
Si uniéramos la contundente densidad rítmica de Prodigy o Chemical Brothers y la vertiginosa musculatura del mejor McTiernan, podríamos quizá hacernos una idea de lo que nos aguarda en las deslumbrantes páginas de esta nueva incursión de Norma en el catálogo de Dark Horse (la más afortunada, hasta hoy): un tebeo de acción, violento y voluptuoso, valiente, divertido. La puesta de largo definitiva de un dibujante que corría el peligro de quedarse en eterna gran promesa: Jason Pearson.

La obra de Pearson es más bien escasa, pero brillante (algo más de un año de *Legion of Superheroes*, *Uncanny X-Men Annual* #17, *Vanguard* #2, la miniserie *Dragon:Blood & Guts* y un puñado de historias cortas, ilustraciones y portadas a menudo arrebatadoras; poca cosa, si tenemos en cuenta que empezó a publicar en 1991). Integrado en el Gaijin Studio de Adam Hughes, su estilo espectacular y limpio, conglomerado de influencias tan dispares como el diseño gráfico o el manga, así como su evidente amor por determinados autores atípicos que tuvieron sus momentos de gloria hace ya más de una década (Golden a la cabeza, pero también está la sombra de Chaykin y, muy lejana, incluso la de Steranko), le convierten en un nombre a seguir en los próximos años (y en el mejor, con diferencia, de entre sus compañeros de estudio).

Pero volvamos a *Body Bags*, la serie que nos ocupa. Podemos definirla como un thriller brutal ambientado en un futuro indeterminado, cercano, que permite al autor lucirse con una ambientación rabiosamente actual (de un estilizado realismo MTV, para entendernos) y regalarse licencias como la inclusión de todo

ciones americanas de Spiderman). Pero hay otra razón -bueno, exactamente tres razones- aun más importantes para volver a leer *Spider-Man*: John Romita Jr., Mike Wieringo y Steve Skroce, tres excelentes (y muy distintos entre sí) dibujantes que hacen lo que pueden para dotar de dinamismo el lacrimógeno culebrón en el que se han convertido las aventuras del trepamuros, todo un "pupas" al que no le sale nada a derechas. De todos modos, no se trata de un culebrón ilegible como el que padecen los sufridos *X-Men* y sus maltratados fans, porque, si alguna virtud tiene este "nuevo" Spiderman, es que al menos no hay que haber memorizado veinte años de historia Marvel para entender lo que pasa.

Uno de los personajes secundarios más entrañables de las series de Spiderman es el **DAILY BUGLE**, el mítico periódico marveliano que dirije desde siempre el temperamental Jonah Jameson. Y la hiperactiva plantilla del Bugle es la protagonista de la miniserie de tres números (editada en un inusual blanco y negro) *Daily Bugle*, un clásica historia de polis (con políticos corruptos, periodistas honestos y caseros malvados) guionizada con convicción por el independiente Paul



tipo de cyborgs (un recurso casi más estético que argumental, si nos ponemos estrictos). Construido con precisión milimétrica y muy poco amor por la corrección política (aunque tampoco llega demasiada sangre al río, no nos dejemos engañar por las apariencias y ese texto un poco papanatas del simpático Piñol) y resuelto con un desparpajo y un dominio de los mecanismos del medio absolutamente apabullante, *Body Bags* es un tebeo como uno no esperaba ya ver. No una mera montaña rusa: todo un parque de atracciones empeñado en arrancarte el aliento entre página y página.

De la edición española, poco podemos decir (aparte del precio, que sigue siendo, como parece ya norma de la casa, excesivo). Quizá habría que tener más cuidado con la impresión (los colores, deudores también del discutible pero espectacular estilo del gran Golden, quedan demasiado apagados), y tampoco hubiera estado de más una traducción más suelta, más coloquial. Eso sí, es de agradecer que también Norma haya decidido potenciar los textos informativos en sus tebeos (aunque en este caso Cels Piñol insista en vendernos un tebeo que no se parece en nada al que yo he leído; le redime que al menos da un par de datos útiles en torno a la génesis de la obra).

(Antes de cerrar, un par de consejos: que nadie pierda de vista las portadas absolutamente espeluznantes de Michael Golden, un monstruo de lo gráfico sin cuya influencia seminal Jason Pearson estaría hoy copiando quién sabe a qué nipón. O, peor aún, quizá al propio Hughes.

Al abrir el tebeo, por favor, dejemos los prejuicios a un lado y disfrutemos de la obra como lo que es: un ejercicio de malabarismo lúdico, una valiente ecuación de montaje, vértigo y euforia).

francisco naranjo

Hellblazer: Miedo y Odio
Garth Ennis & Steve Dillon
Norma Editorial

Sea por la razón que sea, lo cierto es que la historia de *Hellblazer* en nuestro país recuerda al chiste que se contaba de la democracia en tiempos de Franco: todo el mundo hablaba de ella pero nadie la había visto. Ciertamente, resulta curioso que la colección más veterana del prestigioso entre los fans sello Vertigo, haya sido publicada en nuestro país a cuentagotas, sin ningún criterio y con inconfesa vocación de desconcertar, mientras que, por ejemplo, otra apuesta tan arriesgada a priori como las aventuras del niño gótico ese del sueño se publicaba puntualmente, del modo que se pudiera o incluso con gran derroche de medios (recuérdese la edición en tapa dura, con sobrecubiertas y fotitos de *Muerte: El Alto Coste de la Vida*, un auténtico alarde para cualquier editorial, cuándo menos para los miserables estándares de Zinco).

Y decimos sin ningún criterio porque del guionista más representativo de *Hellblazer*, el que sentó las bases y convirtió a Constantine en un personaje vivo, Jamie Delano, sólo hemos visto los cuatro primeros y soberbios números de su estancia de más de tres años con el personaje. Sí publicados por Zinco, en cambio, están los Constantine de Moore, de Gaiman, de Morrison... eso, creo yo, es no tener criterio.

En su última y famélica etapa, Zinco publicó, como a estertores, los primeros números que contaban con guión de Garth Ennis, más por el éxito de *Preacher* que por sana intención de publicar por fin un material injustamente inédito. Y también porque era de momento el único trade paperback publicado por DC de la estancia de Ennis en el título. Norma sigue por ese camino y ahora se descuelga con *Miedo y odio*, el segundo paperback de *Hellblazer* con guiones de Garth Ennis, ahora ya ayudado por Steve Dillon al dibujo, esto es, el mismo equipo creativo de *Preacher*. Convendrá avisar al

Grist que no se diferencia demasiado de las historias que escribe para su serie *Kane*. Lástima, eso sí, que Grist no se haya encargado de ilustrar también *Daily Bugle*. Resulta difícil recomendar la lectura de un comic dibujado con la ineptitud que d[illegible]rschl y Phil DePages en este Bugle. Por fortuna, la edición de Forum es barata y la torpeza de la pareja de dibujantes no impide que la historia se lea con interés.

Y, de Marvel a Image.

Como en sus otros trabajos para Image, en **SPAWN:BLOOD FEUD**, el guionista británico Alan Moore renuncia a las virguerías estructurales y al didactismo que caracteriza sus trabajos más personales (desde *Watchmen* al aburrido *From Hell*) para dedicarse con sorprendente entusiasmo a escribir intrascendentes historias de género que, salvo en el caso de su *Super*...perdón, *Supreme*, parece incapaz de tomarse demasiado en serio. El resultado es un tebeo salvajote pero predecible, divertido en ocasiones, dialogado con ingenio e ilustrado rutinariamente por Tony Daniel.. Para leer en quince minutos con una sonrisa en los labios y olvidar al instante. Y no es que me parezca mal que, como dice Francisco Pérez Nava-

lector de que entre lo anteriormente publicado por Zinco y lo que ahora nos trae Norma se han quedado inéditos la friolera de 15 números. Esto se traduce en que, por ejemplo, el climático último número de este *Miedo y odio* pierde gran parte de su intencionado dramatismo porque al lector se le ha hurtado todo el conocimiento previo de la historia de amor entre Constantine y Kit.

Miedo y odio se sitúa en el meridiano de la estancia de Ennis en la colección, cuando el irlandés ya había despejado todas las posibles dudas y temores que los lectores de *Hellblazer* pudiesen haber tenido cuando supieron que su amado Delano iba a ser sustituido por un jovencito semidesconocido y se había metido a público y crítica en el bolsillo a base de historias como *Dangerous Habits* o *Royal Blood*, que pasaban con pasmosa facilidad de la hilaridad irreverente al horror absoluto, características que con el tiempo se ha convertido en marca de la casa y que Ennis ha terminado de refinar en *Preacher*. Esto, según se vea, puede ser una ventaja o un inconveniente. Si el guionista está cómodo y asentado en el título hablará con voz propia y dará su verdadera medida, lo que en el caso de Ennis puede ser mucho. Por otra parte, la rendición absoluta de los lectores puede llevar al guionista a la autocomplacencia y el ombliguismo, lo que en el caso de Ennis se traduce en historias de borrachos simpáticos y anécdotas gruesas a mansalva, como por ejemplo la del cuarenta cumpleaños de Constantine, narrada en el número 63 de la colección, el primero en esta edición de Norma. La historia central, *Miedo y odio*, insiste en un tema que Ennis ya había tratado en *Royal Blood*, la conexión de la política, en el caso de *Royal Blood* de la mismísima familia real británica y de las altas esferas de poder político, en el caso de *Miedo y odio* de un partido ultraderechista, con lo sobrenatural, dando un paso más allá en el género de terror político en los cómics.

Mientras que en *Royal Blood* contaba con los dibujos de un fabuloso y desatado Will Simpson, extraordinariamente simbióticos con el horror furioso que allí se describía, en *Miedo y odio* cuenta con Steve Dillon, un estupendo dibujante, sin embargo limitado en su capacidad de describir lo horrible. Dillon es un gran narrador, Dillon puede contar historias de las que tanto gustan a Ennis, en las que los personajes se pasan horas charlando en el pub de esto y de aquello, de relaciones humanas distorsionadas o simplemente imposibles, de la necesidad imperiosa de la amistad y la lealtad, tópicos todos que está desarrollando en *Preacher* con innegable maestría. Pero Dillon, ay, no es un dibujante para *Hellblazer*, al menos el *Hellblazer* del horror, de la náusea. Quizá por eso este *Miedo y odio* se podría describir como lo más cercano a *Preacher* que Ennis escribió para *Hellblazer*, porque de *Preacher* se podrán decir muchas cosas, pero una no es que sea un tebeo de terror costumbrista, como las andanzas de John Constantine.

Así pues, una vez más, como en los tiempos de Zinco, *Hellblazer* seguirá sufriendo la paradoja de ser una ilustre desconocida en nuestro país gracias a que lo publicado aquí sigue sin ser parte sustancial del mito de John Constantine.

gonzalo quesada

Heroes Reborn: Los 4 Fantasticos, Iron Man, Capitán América, Los Vengadores

Jim Lee/Rob Liefeld & Otros
Forum

En un desesperado intento por recuperar las ventas de sólo hace unos años (supongo que los contables de Marvel estarían pensan-

rro en el prólogo, *Spawn: Blood Feud* "no vaya a ganar nunca un premio literario", pero resulta algo fastidioso que un tebeo como éste, puro entretenimiento sin pretensiones ni especial interés, goce de una lujosa (y cara) edición en castellano que sólo se justifica por la reputación de su guionista. Por lo menos el tomo incluye toda una curiosidad: algunas de las páginas de bocetos que dibuja el druida Moore para ilustrar sus guiones.

En fin, no olviden supervitaminizarse y mineralizarse, que el mundo sigue estando lleno de pillos.

• **Ultragirl. Barbara Kesel & Leonard Kirk. Forum.**
• **Spider-Man. Varios autores. Forum.**
• **Daily Bugle. Paul Grist & Karl Kerschl. Forum**
• **Spawn: Bloodfeud. Alan Moore & Tony Daniel. World Comics**

David Muñoz

do en las cifras millonarias del primer número de los *X-Men* de Jim Lee y del *Youngblood* de Rob Liefeld) y, utilizando como excusa narrativa la retorcida conclusión de la saga de Onslaught -la plana mayor de Marvel fue borrada de un plumazo de la continuidad habitual, para renacer desde cero en un nuevo universo- Marvel ha puesto durante un año cuatro de sus colecciones punteras en manos de los chicos de Image: Jim Lee y sus Wildstorm Studios se han encargado de *Los 4 Fantásticos* e *Iron Man* y Rob Liefeld y los Extreme Studios de

Capitán América y *Los Vengadores*.

Como es probable que a estas alturas los lectores del *U* estén ya un poco hartos del culebrón Liefeld (y, si no es así, revistas como *Dolmen* y *Slumberland* han publicado artículos en los que se explica de forma detallada las circunstancias que han llevado a la expulsión de Liefeld de Image y a la cancelación de su contrato en Marvel) me vais a permitir que obvie el tema en lo posible, porque, al fin y al cabo, lo que realmente importa son los tebeos que Forum ha empezado a publicar en castellano sólo hace tres meses.

Paradojas aparte (¿quien les iba a decir a Liefeld y a Lee cuando abandonaron Marvel para formar Image que volverían por la puerta grande?) el proyecto Heroes Reborn puede enorgullecerse de haber conseguido en un solo año que los lectores veteranos de la casa empiecen a ver con buenos ojos el soporífero *Capitán América* de Mark Gruenwald, los *Fantásticos* de Tom De Falco y Paul Ryan o los *Vengadores* de Bob Harras.

En *Los 4 Fantásticos*, Lee y su dialoguista Brandon Choi se limitan a realizar un desangelado y artificioso "remake" que, salvo ligeras discrepancias (la historia se ambienta en los años 90 y narra con mayor lujo de -innecesarios- detalles las razones que llevan a Reed Richards a organizar su viaje al espacio) respeta fielmente el argumento de los primeros tebeos de Lee y Kirby: los Cuatro Fantásticos adquieren sus poderes de una manera similar, aparece el Hombre Topo, se enfrentan a Namor, etc.. Pero, aunque el abigarrado dibujo de Lee está a años luz del descomunal derroche de talento que ofrecía el titánico Kirby en cada una de sus viñetas y los falsotes diálogos de Choi no tienen nada que hacer ante los ingeniosos textos de Lee, hay que reconocer que por lo menos el creador de *WildC. A. T. S.* se toma algo más en serio su trabajo que Liefeld y, a pesar de que el resultado es absolutamente plomizo, intenta salir del aprieto con dignidad e incluso hace algún esfuerzo (confuso y algo caótico, eso sí) por narrar su historia con una cierta legibilidad.

Los otros tres títulos ya son harina de otro costal. La única pregunta que cabe hacerse después de leerlos es: ¿cuál es el peor? En *Iron Man*, Lee se limita a ejercer de guionista junto al pesadísimo Scott Lobdell, mientras que el dibujo corre a cargo de un Whilce Portacio especialmente desganado y falto de inspiración (lo único positivo de este nuevo *Iron Man* es el diseño de la armadura) al que parece darle totalmente lo mismo que la historia se entienda o no, y parece contentarse con resolver todas las secuencias con planos imposibles o cabezas parlantes. Por no hablar del infinito número de incongruencias argumentales que se acumulan número tras número, de la pobre caracterización de los personajes, o el absurdo papel que juega Hulk en el desarrollo de la historia...en fin, un desastre total.

Por su parte, Liefeld escribe (es un decir) *Capitán América* ayudado por la hiperbólica verborrea de Jeph Loeb, mientras que en *Los Vengadores* el encargado de los diálogos es Jim Valentino (uno de los clones de Liefeld, Chap Yaep, ilustra buena parte del número uno). Como Lee en *Iron Man*, Liefeld toma elementos de las historias "clásicas" para refundirlos a su manera, cayendo a menudo, supongo que sin pretenderlo, en la autoparodia sonrojante. Atentos a lo que suelta el hipertrofiado Capitán América de Liefeld tras liberar a Thor (que, por cierto, habla inglés perfectamente): "Sí. ¿Pero qué hemos hecho? Los vikingos eran bárbaros y si de verdad es Thor...seguramente se rige por un código moral que el mundo actual puede encontrar inaceptable. ¡Vengadores, preparaos para cualquier cosa!". Por favor...

Si no fuera por la nefasta influencia que ha supuesto su éxito (y el de su peculiar "estilo") sobre toda una generación de dibujantes a los que ha echado a perder para siempre, la absoluta negación de Liefeld para el dibujo sería hasta simpática (recuerdo con especial cariño la bochornosa doble página que publicó en un número de *Youngblood* en la que se dibujó a sí mismo pidiéndole la mano a su futura esposa). Es posible que Liefeld sea el peor dibujante que jamás haya dibujado una historia del Capitán América, pero me resulta imposible describir hasta qué punto Liefeld desconoce el significado de palabras como proporciones, secuencia, ambientación, perspectiva o coherencia. Como le ocurría a uno de los dibujantes protagonistas de *Los profesionales* de Carlos Giménez, las viñetas de

Liefeld serían ideales para ilustrar en un libro sobre cómo hacer historietas los defectos que tienen que evitar a toda costa el aficionado si algún día quiere dedicarse en serio a esto de los tebeos. De todos modos la jugada no salió tan bien como Marvel hubiera querido (los contables que citaba al principio no debieron tener en cuenta que en las cifras de venta de los primeros 90 influyó más la ingenuidad de los pardillos que compraban copias múltiples de cada tebeo con la vana esperanza de enriquecerse revendiéndolas algún día que el talento de Lee o Liefeld) y tras este peculiar año sabático los héroes Marvel han vuelto al redil para reintegrarse sin dificultad en la continuidad regular del universo Marvel.
Para terminar, una cita extraída del discurso que pronunció Frank Miller durante la entrega de los últimos premios Eisner. Un oportuno varapalo a una industria adormecida que viene que ni pintado: *"¿En qué estado se encontraría hoy la industria del disco, si todo lo que ofreciera fueran grabaciones y videos de imitadores de Elvis? Entonces considerad las posibilidades de un campo cuyo "mainstream" consiste casi en su totalidad de personajes creados antes de que naciéramos la mayoría de nosotros (...) ¿Por qué dedicamos una parte tan importante de nuestra energía a la nostalgia? (...) Claro que se supone que no hay que llamarlo nostalgia, se supone que hay que llamarlo "retro" (...) y lo "retro" es sólo nostalgia con un aro en la nariz."*

David Muñoz

Rabia máxima
María Colino
Under Comics

A aquellos que conocemos la obra de María Colino desde su etapa en el fanzine *Pota G* no nos sorprende el reconocimiento que está adquiriendo su trabajo. En aquellos primeros pasos se encuentra el germen de ese estilo gráfico dinámico, esa aparente facilidad en el trazo y ese gusto por el escorzo deformante a los que se ha sumado la técnica adquirida durante su paso por el diario *El Mundo*, remedo del grabado y eco lejano de algunos ilustradores de prensa de las primeras décadas de este siglo. También puede hallarse en aquellas historietas primerizas ese notable uso del lenguaje como apoyo del grafismo a la hora de caracterizar sus personajes; ese peculiar sentido del humor; esa capacidad de mostrar la estupidez inherente al ser humano, a sus relaciones, comportamientos y convencionalismos; ese escorzo conceptual, en definitiva, que deforma la realidad para mostrarla desde una perspectiva propia no menos tangible que la convencionalmente aceptada.
Más que su grafismo, la verdadera "marca de la casa" de María es esa visión de la existencia, perpleja al tiempo que escéptica y vitriólica, que la hermana con el Franquin de las ideas negras.
El tebeo que nos ocupa, *Rabia Máxima*, es un compendio de todo ello, un mini-álbum en formato cuaderno que claramente puede dividirse en dos partes. La primera la componen una serie de gags dinamiteros con el nexo común de una "carminaburaniana" Fortuna, Imperatrix Mundi como hilo conductor y detonante/espectador de diferentes actitudes y situaciones fácilmente reconocibles. La segunda parte se compone de tres historietas independientes. Dos de ellas diseccionan con acierto desigual y cierta ingenuidad la realidad de una sociedad de consumo clasista y que condena a la marginalidad a aquellos que no aceptan las reglas del juego. La tercera ofrece una reflexión sobre la soledad humana cargada de lirismo malsano y resuelta de forma un tanto apresurada. El cuaderno se cierra con una breve metáfora de la sempiterna lucha de sexos en clave de candente actualidad: las prácticas eugenésicas.

La comparación de las diferentes historietas ofrecidas en *Rabia Máxima* permite afirmar que su autora se defiende mejor en las distancias cortas. Como ya demostrara al autor de estas líneas con sus deliciosas colaboraciones en *Conciencia Planetaria*, el gag desarrollado en una o dos

páginas es su entorno natural. No puede decirse que no sea capaz de solucionar historias de mayor longitud (una memorable visión de la muerte que se hizo con un premio en un concurso y su aportación al número 11 de *La Comictiva* dan fe de ello), pero la resolución de dos de las tres historietas que conforman la segunda parte del cuaderno editado por Under Comics restan de brillantez al conjunto.
A aquellos que seguimos la obra de María Colino desde su etapa en el fanzine *Pota G* no nos sorprenderá el reconocimiento que continuará adquiriendo su trabajo, ni su insultante facilidad para el dibujo, ni la inteligencia que transmiten sus páginas... Pero lamentamos que la técnica que emplea en la actualidad nos prive de su espectacular dominio del color.

Eduardo García Sánchez

EL SR. SEMIFREDO
DEBIDO A MI PERTINAZ INSOMNIO, ADQUIRÍ UN LIBRO SOBRE EL TEMA EN UNA DE ESAS TIENDAS QUE HUELEN A INCIENSO.
"PARA CONCILIAR EL SUEÑO" -LEÍ- "IMAGÍNESE UN COJÍN NEGRO, SOBRE UN SOFÁ NEGRO, EN UNA HABITACIÓN NEGRA QUE ESTÁ EN UNA CASA NEGRA, EN UNA NEGRA NOCHE."
HASTA AQUÍ, TODO BIEN... PERO EN TAMAÑA OSCURIDAD JAMÁS CONSIGO LEER EL RESTO DEL EJERCICIO...
JAVIER 97

©javier olivares

Los 3 marcianos
LA NAVE DE LOS 3 MARCIANOS SUFRE UNA AVERÍA...
¡HAY QUE NIVELAR LOS PERÍMETROS DEL RELÉ SUB-ATÓMICO ALFA!!
¡Y RÁPIDO! ...O NUESTRA MISIÓN... ¡FRACASARÁ!
¡SOCORRO!
...¡NO HAY PROBLEMA! ¡YO ME HAGO CARGO DE TODO, SEÑORES!
¡GRACIAS!...Y... SÍ, A PARTIR DE AHORA SERÁS... NUESTRO JOVEN AYUDANTE Y... VAYA, FIEL COMPAÑERO DE AVENTURAS! ¡TE LLAMARÁS PROTÓN!
... PSÍ... EHEM: ¿FACTURA CON IVA O SIN IVA?
...¡SILENCIO, PROTÓN!...¡Y ZARPEMOS YA... A LAS ESTRELLAS!
MANEL FONDEVILA '13

©manel fondevilla

Pablo Pachín y su perro Pachín Pablo

VUELVE DORO WETDAY TRAS UNA DURA JORNADA...
ME GUSTARÍA ACERCARME A ELLA, Y DECIRLE QUE LA AMO, QUE POR LAS NOCHES LA ESPÍO DESDE LA VENTANA, QUE HE PUESTO CÁMARAS EN SU BAÑO Y MICRÓFONOS BAJO SU CAMA...
¿QUÉ CREES QUE HARÍA SI SE LO DIJERA?
DENUNCIARTE.
LA AMARÉ EN SECRETO.

©jose luis ágreda

©jsergio bleda

MINISERIE DE DOS NÚMEROS DIFERENTES.

LA COSA PRINGOSA

DARÍO ADANTI

Próximos lanzamientos ANIME VÍDEO